0.

Écrire

Le livre littéraire en tant que forme numérique

Horizon zéro : Horizon un : Écrire : Août 2002

horizon 0

1.

e-Lectures

horizon[1]

Horizon zéro : Horizon un : Écrire : Août 2002

Le livre littéraire en tant que forme numérique

Binômes / Daniel Canty p.3

Quintessence / Sara Diamond p.5

Binômes

Adapté de l'anglais par l'auteur

Lire / Écrire

« Personne ne lit sur le Web. » L'avez-vous déjà entendu dire ? Ou peut-être l'avez-vous lu quelque part ? Malheureusement, la perception du Web semble souvent dominée par des présupposés tenaces qui refusent de disparaître malgré le fait qu'ils aient été prouvés faux. En fait, si on en croit la sagesse des statisticiens, les internautes utilisent surtout le courriel – une forme d'écriture et de lecture, on en conviendra ; on notera que le téléchargement de pornographie arrive bon second. La lecture, semble-t-il, est l'activité principale de la plupart des internautes.

Examinons donc, pour un moment, la nature du Verbe sur le Web. Le langage (forme la plus légère du contenu téléchargeable et hyperligatif) ne représente-t-il pas la façon la plus aisée d'arpenter le Web ? Les mots révèlent les architectures du Web et en constituent le soubassement : la lecture et l'écriture du code sont les outils nécessaires pour dialoguer avec la machine et pour lui faire parler notre langue. Dans la création multimédia, l'écriture doit se rendre visible ou invisible : le texte, dans son incarnation à l'écran, constitue encore le moyen le plus efficace de structurer un argument, alors que le scénario, forme d'écriture invisible, est souvent nécessaire pour articuler une expérience multimédia. Qu'il soit visible ou invisible, le langage demeure. Ne devrions-nous donc pas dire que le Verbe, incarné dans le code, et réincarné dans les contenus multimédias, est l'*âme* même du Web ?

« Il y a trop de mots. » Les éditeurs en ligne adorent la formule, et les internautes s'en servent comme d'une bonne excuse pour ne pas trop faire attention à ce qu'on leur raconte. Mais le cœur du problème, si j'ose dire, est toujours ce qu'on raconte, et comment. Qu'il y ait, en définitive, *beaucoup* ou *beaucoup trop* de mots n'est pas le véritable problème : il faut plutôt se demander quels mots sont là, ou ne sont pas là, et s'ils font honneur à ce qu'ils tentent de raconter.

Les condamnations finales (comme toutes les grandes manœuvres rhétoriques) témoignent en général d'un certain manque de rigueur et souvent aussi d'imagination. Si nous pensons pouvoir répondre d'avance à certaines questions, nous devrions d'abord nous les poser de nouveau, assurés que leur signification se sera transformée pendant que nous nous occupions à ne pas vraiment les considérer comme des questions. Il n'est apparemment pas vrai que « personne ne lit sur le Web », mais il est sans doute juste d'affirmer que « personne ne lit le Web comme on lit des livres ». Ou peut-être est-ce encore une demi-vérité ? En fait, probablement que beaucoup de gens lisent, par exemple, les journaux et le Web de la même façon. Voilà des questions, à mon sens, qui participent d'une réflexion véritable. Ultimement, nous devrions peut-être renverser la question et nous demander quelque chose d'autre, par exemple : « Est-il vrai que personne n'écrit vraiment dans le Web ? »

Écrire / Lire

Le premier numéro d'*Horizon zéro*, *Écrire*, se penche sur l'adaptation du livre littéraire à la forme du multimédia. *Lire*, bien sûr, est le titre implicite de ce numéro, et il faut y entendre à la fois une invitation et un impératif.

Les œuvres que nous vous présentons ici ont toutes été créées en tout ou en partie par des artistes ou des écrivains canadiens. Tous ont tenté d'interpréter (ou de *lire*) les nouveaux médias du point de vue d'un travail littéraire, ou encore de remettre en scène le récit dans un contexte multimédia. Aussi, chacune des œuvres pose la même question à la littérature et aux nouveaux médias, et aucune d'entre elles ne produit la même réponse.

h⁰ :

Prises séparément, ces œuvres présentent une diversité de formes du multimédia de complexité variables : *Delirium* de Douglas Cooper a été publié dans le Web sous forme de feuilleton avant son incarnation finale sous forme de roman imprimé ; *253* de Geoff Ryman était un hypertexte avant d'être « remixé » en version imprimée ; *Einstein's Dreams : The Miracle Year* est une réinterprétation poétique des textes du livre d'Alan Ligthman à propos des rêves du jeune Albert Einstein, dans laquelle l'ordinateur devient un théâtre interactif ; et *Ceremony of Innocence*, adaptation de la trilogie de *Griffon et Sabine* de Nick Bantock, décuple le potentiel du livre illustré en le faisant passer par le filtre de l'animation et de l'interactivité.

[Delirium]

[253]

[edreams]

[Ceremony of Innocence]

Chacun de ces projets tente de *replacer* l'objet littéraire dans le contexte des nouveaux médias et de le transformer. Qu'en dire ? Je me risquerais, pour une fois, à formuler une réponse : la beauté, et la signification, de toute œuvre réside dans ce qu'elle *tente* et dans ce qui lui *échappe*, et qui nous fait ressentir l'ampleur de l'histoire infinie du monde. Voilà sans doute l'objet final de la littérature, et peut-être aussi de tout le reste.

Les auteurs de toutes les œuvres dont nous parlerons ici se sont tous posés les mêmes questions : comment raconter une histoire dans les termes des nouveaux médias ? Mais aussi, cette question bien plus importante : qu'est-ce que raconte cette histoire, nouveau média ou pas ? Aucune de ces œuvres n'offre de solution définitive, mais elles réussissent toutes à nous faire pressentir le potentiel créatif des nouveaux médias. Toutes ces œuvres partagent aussi un autre trait : elles sont de magnifiques désastres : Douglas Cooper souhaiterait réécrire *Delirium* ; *253*, en plus de n'être pas traduit, est très difficile à trouver en librairie ; *Einstein's Dreams : The Miracle Year* n'a pas été publié sous sa forme finale ; *Ceremony of Innocence* a récolté un chiffre des ventes catastrophique, malgré son succès critique.

Nous vous proposons dans ces pages (ou ces écrans) plusieurs extraits interactifs de toutes ces œuvres, des réflexions critiques et des entrevues avec Douglas Cooper et Nick Bantock. Nous avons aussi créé deux réinterprétations de ce que signifie « être un livre » dans le contexte numérique : *Le livre* est le cadavre ou le fantôme de tous les livres « vivants », un objet interactif avec lequel nous vous invitons à jouer comme avec un instrument de musique fragile et incongru. Lorsque vous appuyez sur « Imprimer », nous vous offrons la possibilité d'imprimer une version-livre du numéro, que vous pourrez relier vous-mêmes.

[Le livre]

Nous espérons que ces réinterprétations du livre vous convaincrons que, si au commencement était le Verbe, le monde a beaucoup changé, et que, si on peut dire (ou écrire) que « le livre est mort », c'est surtout parce que cela se lit bien.

Daniel Canty
Réalisateur, Horizon zéro

Quintessence

Horizon zéro

Je rédige ma première chronique au moment d'une importante percée scientifique canadienne. Des physiciens canadiens ont découvert que la nature des neutrinos, ces mystérieuses composantes sans masse de la matière, se modifie lorsque ceux-ci quittent le ciel pour rejoindre la terre. Cette découverte rapproche la physique théorique de la réalité et permet à la connaissance humaine de cerner une autre forme de la matière, tout en nous fournissant une nouvelle description du monde.

Dans l'esprit de cette vision d'un monde changeant, *Horizon zéro*, une publication bilingue, vous fournira – du moins l'espérons-nous – un véhicule modeste mais précieux pour mieux saisir et apprécier pleinement la créativité des artisans des nouveaux médias.

Publication électronique mensuelle produite par le Centre de Banff, *Horizon zéro* présente et rend accessible les œuvres d'artistes canadiens qui utilisent les nouveaux médias.

Chaque numéro se construira autour du travail d'un artiste ou d'un groupe d'artistes et établira des liens avec les problèmes spécifiques aux médias électroniques. *Horizon zéro* fournira une interprétation critique des œuvres, présentant ainsi un lexique pour analyser les nouvelles technologies et favoriser la fusion de nouvelles formes créatives avec des idées, des défis, et des recherches en science, en technologie, en économie, en droit et en sciences sociales.

Chaque numéro tracera aussi un horizon d'attente où les formes traditionnelles de représentation s'amalgameront au paysage moins connu de l'interactivité. De même, on abordera d'autres formes d'art qui sont en dialogue avec les médias électroniques, espérant en cela révéler des points de continuité et de rupture.

Nous créerons des expériences d'art interactives ; nous diffuserons des événements par le biais des *chatrooms* et des courriels, le tout pour que vous puissiez participer à ces « cyberhappening ». Nous développerons aussi des jeux et des outils collaboratifs pour des bases de données que les utilisateurs pourront reconfigurer au besoin, ou auxquelles ils ajouteront leur propre contribution.

À mesure que ce contenu s'élargira, notre horizon partagé deviendra plus interactif.

Quintessence

La recherche de *Quintessence*, de sa dynamique et de son esthétisme serviront de métaphore au projet *Horizon zéro*.

Quintessence correspond à la « matière manquante », cette masse inconnue présente depuis la naissance de l'univers. Pour approcher la nature de la « matière manquante », les physiciens utilisent des métaphores mathématiques de virtualité, fixant des valeurs de non-zéro à des particules potentielles. Quand ces particules virtuelles sortent du vacuum, elles donnent naissance à notre réalité. *Quintessence* suggère donc que la symétrie n'est pas la valeur fondamentale du monde dans lequel nous vivons et que *zéro* est son pic d'instabilité, un état transitoire, impossible. Traverser cette brèche spatio-temporelle, du potentiel à l'actuel, constitue la base de toutes les manifestations de la matière.

Cette chronique abordera la question de la créativité des nouvelles technologies et de la science, notamment en fonction des moments de quintessence qui se créent lorsque des matières résistantes entrent en conflit. Elle donnera naissance à un rivage culturel où les formes de connaissance et de langage se confronteront, et où le virtuel et le réel s'uniront pour transformer l'expérience des nouveaux médias.

En notant les continuités, je rechercherai ces moments où de nouvelles particules apparaissent à l'horizon, lesquelles modifient pour toujours notre compréhension du monde et évoquent de nouvelles formes de beauté. La *Quintessence* est cumulative, comme la multiplication de la matière numérique dans Internet, et enrichit notre univers tout en créant des moments d'adaptation, de résistance et d'expression locale intenses.

Horizon un

Le numéro inaugural d'*Horizon zéro* explore l'atomique des textes et jette un pont entre le monde linéaire et le monde interactif. On a dit qu'au commencement était le Verbe. Dans un autre commencement, il y eut le *zéro*. Suivi du *un*.

Bienvenue à *Horizon zéro : Horizon un*.

Sara Diamond
Rédactrice en chef, Horizon zéro

2.

Articles

Gutenberg 9.1, Les nouveaux compagnons du livre / Samuel Archibald p.8

Arpentage de Amnesia / Delirium / Dysmedia, Le vertige de l'architecte de Douglas Cooper / Nancy Costigan p.12
Créativité immorale, Un entretien avec Douglas Cooper / Nancy Costigan p.16

Un labyrinthe sans issue, 253 de Geoff Ryman, un roman internet sur le métro de Londres, en sept wagons et un accident / David Dalgleish p.22

Discontinuum, Einstein's Dreams : The Miracle Year / Dominiq Vincent p.27
Une courte fable sans fin, L'adaptation théâtrale d'Einstein's Dreams / Camille Gingras p.32

Lecture du désir entre les lignes du livre, Ceremony of Innocence, La mystérieuse correspondance entre Sabine et Griffon / Daniel Canty p.39
Purgatoire électronique, Entretien avec Nick Bantock à propos de Ceremony of Innocence / Angus Leech p.43

Gutenberg 9.1
Les nouveaux compagnons du livre

Samuel Archibald

Nous sommes confrontés aujourd'hui à un nouveau lieu commun : le livre et le texte sont exposés à des transformations radicales et se retrouvent à un moment décisif de leur existence ; on prétend même qu'ils vont disparaître. Certains font dire des messes, d'autres sablent le champagne.

Pour éviter ce débat un peu lassant entre des discours opposés sur le fond mais très proches par leur vague hystérie, il nous faut considérer les deux questions essentielles que pose l'existence du livre à l'ère du numérique. Primo : est-ce que le livre, en tant qu'objet technologique, est appelé à subir une mutation ? Secundo : qu'arrive-t-il lorsque les contenus traditionnellement associés aux livres émigrent vers d'autres supports ? En empruntant la terminologie de l'informatique, on pourrait dire qu'il y a là une question de *hardware* et de *software*.

Vers un livre électronique : Gutenberg au pays des pixels

On retrouve, partout sur le Web, des textes libérés de droits et, depuis que le Torontois Douglas Cooper y a fait paraître par épisode son roman *Delirium* en 1994, beaucoup d'auteurs se sont essayés à la publication en ligne. Formidable outil de publication à compte d'auteur au départ, le Web se dote peu à peu d'un appareil éditorial : des maisons d'édition en ligne sont apparues, par exemple 00h00, en France, qui offre tous ses titres en version numérique ou imprimée, et Coach House Press, au Canada, qui publie en ligne comme sur papier des œuvres jouant sur le livre en tant qu'objet.

[www.00h00.com]

[www.chbooks.com]

Au Québec, Hervé Fischer a rendu disponible gratuitement, dans son site, le « livre » *Mythanalyse du futur*. En relatant son expérience dans un autre livre, imprimé celui-là, *Le choc du numérique*, Fischer souligne bien le problème de la diffusion de textes en ligne : l'absence d'un support de lecture adéquat. Le texte circule, mais comment le lire ? L'écran d'un ordinateur, avec sa luminosité agaçante pour les yeux et son aspect manipulable et dynamique, ne permet pas au lecteur de s'adonner longtemps à une lecture posée et statique. Nous en sommes le plus souvent réduits à faire imprimer les textes, ce qui, en plus de donner un produit peu attirant, est beaucoup moins économique qu'il n'y paraît, vu le prix actuel des cartouches d'encre pour imprimantes. L'ordinateur et les cd-rom sont donc moins importants en tant que support de lecture qu'en tant que nouveau support de stockage, de distribution et de consultation de textes.

[hervefischer.montreal.qc.ca]

Le livre électronique, le *eBook*, vise à réunir le meilleur des deux mondes, la portabilité et la facilité de lecture du livre imprimé, et les avantages inhérents au support électronique. Les aspects qui lui permettent de prendre une place réelle dans nos pratiques de lecture sont aussi ceux qui en font un objet différent du livre imprimé : il est électrique et présente un contenu numérique. Notons-le, les paroles s'envolent, les écrits restent, et les écrits numériques changent : la matière électronique est caractérisée par sa capacité à se métamorphoser.

Les livres imprimés et les livres électroniques devraient donc être vus comme des compagnons plutôt que des adversaires. Il est beaucoup plus intéressant de voir le texte se transformer en voguant entre les deux formes que de se demander qui gagnera l'éventuelle bataille du *hardware*. C'est précisément l'idée de *remplacement* d'un support par un autre qui freine le plus la création électronique. La stricte imitation numérique du livre, en niant le caractère dynamique des nouveaux médias et en négligeant les possibilités d'intervention sur la couleur, la forme et la texture (à l'écran) du texte électronique afin de mieux restituer la surface rassurante du texte d'une page imprimée, est ni plus ni moins qu'inutile sur le plan créatif. Confrontée au développement de la technologie, la forme montre déjà ses limites. Il est difficile de se contenter d'images fixes et de textes lorsque des logiciels multimédias de plus en plus accessibles permettent d'ajouter un niveau d'interactivité plus grand, des séquences animées ou des éléments sonores…

Vers une littérature électronique : si James Joyce avait eu un PC

Il est évident que, là où il y a du texte, il peut y avoir littérature. Cependant, pour exister pleinement, la littérature électronique doit se modeler sur les spécificités de son support. Considérons-en quelques incarnations.

L'hypertexte de fiction

Depuis *Afternoon : a story* de Michael Joyce, des centaines d'auteurs de par le monde se sont essayés à l'hypertexte de fiction. Parmi eux, l'artiste Tim McLaughlin, de Vancouver, qui a publié l'excellent *Notes Toward Absolute Zero*, où le lecteur peut explorer le destin de trois personnages à travers différents fragments, des cartes postales et des timbres. Une maison américaine d'édition en ligne, Eastage Systems, se spécialise dans la publication d'hypertextes.

[www.eastgate.com]

Les hypertextes de fiction existent en ligne et sur cd-rom. Leur principe de base est simple : soumettre une forme ancienne, le roman, la nouvelle ou le poème, à un format hypertextuel. Des fragments de texte dans lesquels apparaissent des liens permettent au lecteur de définir l'ordre de sa lecture. Bien sûr, les multiples chemins possibles, et les raccords d'une logique variable entre les fragments, font de la lecture une dérive plus qu'une promenade. Cela a poussé plusieurs auteurs à adopter un style particulier, sorte de prose poétique compacte, visant à minimiser la désorientation du lecteur et à s'accorder au parcours de celui-ci.

[www.ineradicablestain.com]

Mentionnons parmi les hypertextes les plus réussis *Patchwork Girl*, de Shelley Jackson, une relecture postmoderne de *Frankenstein*, dans lequel Mary Shelley crée elle-même une créature femelle avec laquelle elle entretiendra une relation amoureuse, et *253* de Geoff Ryman, qui permet au lecteur de naviguer entre les pensées des passagers d'une rame de métro londonienne sur le point de dérailler.

[www.ryman-novel.com]

Les récits numériques

D'autres lieux du cyberespace sont transformés en fiction, de l'intérieur. En 2000, pour la sortie de l'adaptation cinématographique d'*American Psycho*, Bret Easton Ellis offrait aux lecteurs de recevoir des courriels de Patrick Bateman, yuppie branché des années 80 et tueur en série, le héros-narrateur de son roman. En laissant son adresse électronique sur le site Web du film, le lecteur recevait régulièrement des courriels de Bateman, dans lesquels celui-ci relatait ses réflexions de la journée et ses projets assassins. Utilisation anecdotique, mais très efficace, où la fiction se glissait dans le nouveau média par un heureux artifice, qui transformait littéralement le lecteur en confident du personnage et le faisait participer à ce roman épistolaire nouveau genre.

Un autre exemple pourrait être le phénomène de *fictionnalisation* de soi chez les internautes qui se créent des identités virtuelles afin de prendre part à des *chatrooms*. Chaque jour, des travailleurs de la construction, des avocates, des architectes, des adolescents, sous des pseudonymes comme *SexMachine*, *FunkyDude*, *FemmeFatale* ou *Damien666*, écrivent en collaboration un grand récit interactif, grandiose et éphémère.

Les compagnons multimédias

Les expériences multimédiatiques sur cd-rom reprennent exactement là où les limites de l'hypertexte de fiction se faisaient sentir et où le *eBook* devenait un cul-de-sac créatif. Véritables compagnons du livre imprimé, ils tentent moins de dépasser le livre comme objet technologique que de le soumettre, objet artistique, à un nouvel univers de possibilités.

Avant même l'avènement du Web, William Gibson publia son poème *Agrippa – A Book of the Dead*, à propos de sa relation avec son défunt père. Afin de symboliser la fragilité de la mémoire, le poème est offert en édition limitée sur une disquette dont le contenu s'efface en cours de lecture, et dans un livre imprimé à l'aide d'une encre spéciale conçue pour disparaître après une exposition prolongée à la lumière (livre illustré par l'artiste New-Yorkais Dennis Ashbrough). Ce livre sera republié en *eBook*.

Alex Mayhew et Real World ont réalisé le cd-rom *Ceremony of Innocence* où la correspondance entre les personnages de Nick Bantock, Sabine et Griffin, prend vie grâce aux voix d'Isabella Rossellini et de Ben Kingsley, et à un bel arsenal médiatique comprenant séquences interactives, animations, photomontages et courts films.

Pour les 7 à 77 ans, comme dirait Hergé, les cd-rom *Le livre de Lulu* réalisé par Romain Victor-Pujebet et *Opération Teddy Bear* d'Édouard Lussan permettent aux lecteurs de suivre une histoire, mais aussi de s'amuser et d'apprendre. Le premier raconte l'histoire de Lulu, personnage d'encre et de papier, rencontrant le robot Mnémo, qui tentera d'en faire un être de chair et de sang, libéré de l'ordre linéaire du conte ; le livre parle donc, à travers ses personnages, de lui-même. Il devient la métaphore de navigation et le personnage principal du *Livre de Lulu*. Le second, bande dessinée interactive (d'abord refusée par les éditeurs sous sa forme traditionnelle !), raconte l'histoire d'un jeune garçon devant apporter à sa mère résistante un ours en peluche rempli de documents ultrasecrets, le jour du débarquement de Normandie ; il permet d'accéder simultanément à un récit et à une quantité phénoménale d'informations sur la Seconde Guerre mondiale, mêlant ainsi aspects narratif et documentaire.

Dans *Machines à écrire*, Antoine Denize se sert des possibilités de l'informatique pour rendre interactives les expériences en littérature combinatoire de l'Oulipo, et permet au lecteur de jouer avec les *100 000 milliards de poèmes* de Raymond Queneau et de générer des cartes postales à la manière de George Perec.

Mentionnons finalement *Einstein's Dreams : The Miracle Year*, réalisé par Daniel Canty et DNA Media, tiré du roman d'Alan Lightman, qui raconte les rêveries d'Albert Einstein sur le temps, alors qu'il développe sa théorie de la relativité restreinte. Dans le cd-rom, des extraits du texte sont accompagnés de triptyques interactifs qui font figure d'exploration visuelle (à la fois poétique et explicative) des vignettes originales de Lightman. Le projet aboutit sur un nouveau livre où des poèmes en proses réfractent l'expérience interactive.

Le degré zéro du média

Tous ces exemples sont porteurs de ce qu'il y a de plus intéressant dans l'utilisation littéraire des nouveaux médias et de plus fondamental dans leur rapport aux anciens. À travers tous les développements médiatiques des cent dernières années, le texte est demeuré le degré zéro du média, le point de départ de tout média audiovisuel. Il y a du texte sous la voix du présentateur radio et derrière le visage du lecteur de nouvelles ; il y a un scénario sous les films. Sur un ordinateur, il y a tout un monde sous le texte. Les œuvres multimédias ne dépassent pas le livre, bien au contraire : elles le mettent en scène, en spectacle, en mouvement ; *elles lui donnent vie*.

Conclusion : Nostradamus Gets an Upgrade

Dans la théorie, le rapport du livre au numérique, et des médias entre eux, ressemble souvent à une sorte de guerre moderne. Dans les faits, la situation tient plus de la grande orgie postmoderne. Envoyons réfléchir dans leur coin les penseurs alarmistes et les enthousiastes revanchards, avec leur habitude de voir comme une guerre l'histoire et l'évolution des formes, et restons fascinés par les batifolages d'une vie culturelle et technologique en pleine ébullition.

Allons-y de quelques prédictions : le Livre et le Texte ne disparaîtront pas, mais ils essayeront quelquefois de nouvelles robes. L'Auteur ne mourra pas, mais il deviendra plus humble et apprendra à travailler en équipe. Les Alarmés et les Enthousiastes arrêteront de se tirer la langue et s'uniront pour convaincre le Lecteur de renoncer un moment à ce droit que lui a reconnu Daniel Pennac dans son essai *Comme un roman : le droit de ne pas lire*.

Il n'y a rien dans la révolution numérique pour effrayer lecteurs et créateurs, si ce n'est l'incroyable étendue des possibilités.

Arpentage de Amnesia / Delirium / Dysmedia
Le vertige de l'architecte de Douglas Cooper

Nancy Costigan

Cartographie

h⁰ :
[bio de Cooper]
[conversation avec Douglas Cooper]

On ne vit pas dans le cyberespace, on le traverse. Douglas Cooper, auteur du premier roman sérialisé dans Internet, *Delirium*, s'ajoute au nombre des créateurs de passage dans le monde virtuel. L'intérêt de sa démarche réside non pas dans l'exploitation d'un nouveau média, mais bien dans la volonté de passer du monde réel au monde virtuel, ce qui met en lumière les limites et les possibilités du cyberespace. Si Cooper use avec ingéniosité de l'ensemble des moyens techniques disponibles pour créer des œuvres novatrices, il sait également recycler les préoccupations qui nourrissent l'esprit humain depuis quelques siècles déjà. Parcours fragmenté d'une œuvre protéiforme.

Amnesia :

Découpage de l'oubli

« Une cité babylonienne baptisée Toronto. »

En 1992, Douglas Cooper publie son premier roman, *Amnesia*, sous la forme traditionnelle du livre. Divisé en quatre espaces presque égaux, le récit relate les destinées tordues de trois personnages qui se font et se défont sous le ciel d'une cité babylonienne baptisée Toronto. Le premier personnage travaille aux archives de la ville et est dépourvu d'identité : il ne possède même pas de certificat de naissance. On apprend également qu'il ne compte, pour seuls souvenirs, que les deux dernières années de son existence. À quelques heures de son mariage, l'archiviste reçoit la visite d'un dénommé Izzy Darlow qui lui raconte ce qui s'avère être l'histoire sinistre de sa vie oubliée. C'est alors qu'entre en scène Katy, mystérieuse jeune femme violentée, à la mémoire courte et au passé perdu dans les profondeurs d'un ravin regorgeant de bêtes et de cadavres. Parmi les autres personnages, mentionnons les frères d'Izzy, Aaron, ingénieur en devenir, et Josh, écrivain-arpenteur qui lit et raconte l'avenir au gré de ses balades nocturnes. L'effacement et la reconstruction de l'identité hanteront chacun des personnages de ce récit d'une beauté impardonnable.

Labyrinthe vu du ciel

« *Amnesia* se compose de plusieurs récits fragmentaires formant un tout parfait, une seule histoire circulaire en quatre temps. »

Construisant des lieux labyrinthiques distincts, *Amnesia* se compose de plusieurs récits fragmentaires formant un tout parfait, une seule histoire circulaire en quatre temps. Le lecteur suit les itinéraires proposés et redessine une ville impossible où, comme l'affirme l'archiviste, « tout existe simultanément ». Le père d'Izzy tentera d'ailleurs de faire coexister deux lieux en un seul endroit, transformant une maison jumelée en demeure individuelle gigantesque et labyrinthique. Cette construction impossible réaffirme la volonté des personnages de créer des lieux complets, qui englobent tous les temps et espaces.

La trame narrative d'*Amnesia* repose en partie sur l'ensemble des textes, des lieux et des mythes que cite le narrateur. On n'a qu'à penser à Shakespeare, à Coleridge ou au mythe du labyrinthe. Izzy se définira même en ces termes : « Je suis le point de rencontre de récits volés, et ma propre histoire a été prise et soufflée d'une bouche étrangère à une

oreille étrangère.» Et l'on lit et repasse aux mêmes endroits, parfois en reconnaissant le paysage, parfois en trébuchant sur une action qu'on ne sait plus à qui attribuer. Les retours en arrière, oublis et doutes qu'un lecteur intéressé accepte ne peuvent qu'accentuer l'importance de la figure du labyrinthe mise en place par le texte, ce lieu de perdition circulaire, cruellement efficace.

Delirium :

Ville engloutie

À la différence de son premier récit de format traditionnel mais de structure multilinéaire, *Delirium* a été partiellement conçu sur le Web peu de temps après la parution d'*Amnesia*. L'œuvre sérielle était mise à jour régulièrement, et pouvait être lue selon l'ordre choisi par le lecteur. Même si Cooper a employé cette possibilité informatique avec parcimonie, la liberté donnée au lecteur a conféré son statut d'hypertexte au récit. Seule la première moitié du texte a été mise en ligne : une version définitive a ensuite été publiée aux éditions Random House en 1998. Comme il s'avère présentement impossible de localiser la version Internet de *Delirium*, on ne peut qu'interpréter la version papier, et lire à travers ses divisions ce qui pourrait relever de la version informatique du texte éponyme.

Cadastre urbain

Delirium raconte l'histoire d'un architecte, Ariel Price, qui désire assassiner son biographe, Theseus Crouch, celui-ci ayant découvert un secret monstrueux à son sujet : l'une de ses tours, à Toronto, est érigée sur le tombeau d'une jeune fille emprisonnée pendant la construction. Ces récits sont entrecoupés par l'histoire de la jeune fille en question, Bethany, ainsi que par celle de la mythique Marie-Madeleine. On retrouve également certains personnages d'*Amnesia*, notamment Izzy et Josh, ainsi que des préoccupations issues du premier roman, telles que le labyrinthe, l'architecture, la judéité, etc. Lors d'une entrevue, Cooper attribuait la forme labyrinthique de *Delirium* au mode de publication choisi : «J'essayais d'écrire un roman en suivant une logique labyrinthique lorsque j'ai pensé à ce support, déjà construit comme un labyrinthe. Je n'avais qu'à le remplir de mots[1].»

[www.varsity.utoronto.ca/archives/118/mar09/review/Building.html]

«La forme labyrinthique de *Delirium* résulte du mode de publication choisi.»

1. LOUNG, Andrew. «Building a Mystery», *Varsity Review*, mars 1998.

Structure Invisible

En publiant sur le web, Cooper ouvre la porte à la commercialisation d'un nouveau mode de publication. En résulte un récit dont tous ont parlé, plusieurs allant même jusqu'à critiquer la timide exploitation des possibilités du cyberespace tenue par Cooper. La première version de *Delirium* est maintenant inaccessible : aucune pérennité, donc, dans le cas de ce texte. Ce dernier n'aura été qu'un «cyberhappening» littéraire.

«Plusieurs allant même jusqu'à critiquer la timide exploitation des possibilités du cyberespace tenue par Cooper.»

Mais qu'en est-il du texte imprimé ? Il a d'abord été construit pour être lu sur Internet, et force est de croire que ce support modifie la structure du texte, les liens entre les mots et les sections, ainsi que le rapport du lecteur au récit. On pourrait même croire qu'en raison de la nouveauté du support, on lit d'abord un hypertexte pour la forme qu'il propose, plutôt que pour le récit raconté. Cooper confirmera cette idée en entrevue : «Nous avions créé un babillard électronique sur le site de *Pathfinder*. J'y recevais des commentaires, mais ils concernaient surtout l'esthétique du site et la navigation ; rares sont ceux qui ont commenté le texte[2].» Si la structure du texte semble être influencée par le support informatique, son esthétique fragmentaire s'inscrit dans une mouvance plus large, dont le cyberespace n'est qu'une des manifestations.

2. WHITE, Claire E. «Interview with Douglas Cooper», *Writers Write*, avril 1998.
[www.writerswrite.com/journal/apr98/cooper.htm]

Villes imaginaires

« Selon Cooper, les auteurs et les architectes sont identiques. »

La version imprimée de *Delirium* brise inévitablement la non-linéarité qu'offrait la version sérialisée du texte. L'ordre de lecture établi par le livre ne peut apparaître qu'arbitraire. Si chaque partie pouvait être lue en désordre sur Internet, il n'en va pas de même avec le texte imprimé, malgré les changements typographiques qui permettent aux lecteurs intéressés de lire le récit selon le désordre proposé par l'auteur : ceux-ci peuvent d'abord s'attarder aux passages en italique, par exemple, ou encore lire seulement les parties intitulées « Vie parallèle ». Par ailleurs, si l'on compare les deux romans de Cooper, on note qu'ils abritent tous deux la même pluralité de voix. On constate également qu'ils proposent des constructions spatiales similaires. L'auteur de fiction joue, aux yeux de Cooper, le même rôle que l'architecte, et c'est ce rôle qui détermine la construction du texte littéraire :

> L'architecte dessine un plan d'étage ; il ne dicte pas l'ordre à suivre pour expérimenter les pièces, mais fournit certaines options de navigation aux occupants. Cela ne change pas le statut de l'architecte, qui reste l'architecte, l'auteur de l'immeuble. Les murs sont en place, et le plan ne change pas. De la même façon, mon roman sur le Web est conçu selon un plan invariable. Vous pouvez naviguer à votre gré dans le récit, mais j'en demeure l'auteur[3].

3. CRAMER, Ned. « The PlotThickens », *Architecture*, juillet 1998.

[www.architecturemag.com/july98/spec/interview interview.asp]

« Que *Delirium* soit publié sur Internet ne change pas sa forme. »

L'architecture imprègne l'œuvre entière de Cooper de façon encore plus significative que le cyberespace : labyrinthes, villes et constructions imaginaires, tout est mis en place pour créer des espaces propices aux déplacements – et aux déploiements – des personnages. Que cette œuvre soit publiée sur Internet ne change pas sa forme, *Amnesia* ayant aussi été construit selon la même logique plurivoque. Au mieux, le support informatique augmente le lectorat et permet la transmission d'un imaginaire au plus grand nombre, mais d'aucune façon, dans le cas de la fiction de Cooper du moins, Internet permet-il l'élaboration d'une forme narrative achevée, nouvelle. *Delirium* traverse le support informatique, s'y installe brièvement, recèle des traces de ce passage. Il ne saurait toutefois pas s'y arrêter.

Dysmedia :

L'antichambre de la mémoire

Parallèlement à ces univers fictionnels, Cooper met à la disposition des internautes un site relatant ses expériences artistiques et médiatiques. Divisé en quatre parties (*Ancient Media*, *Old Media*, *New Media*, et *Dysmedia* ; *Ancient Media* étant évidemment consacrée aux romans), le site *Dysmedia* contient en outre quelques textes inédits, ainsi qu'un manuel d'utilisateur, *Anxiety in the Age of Digital Reproduction*, qui renvoie à l'idée de reproductibilité des œuvres d'arts selon Walter Benjamin. Toutefois, la section la plus surprenante se compose de pages concernant la critique de ses romans. Bien qu'il y inclue les liens Internet permettant de lire ces critiques, Cooper s'amuse à les inventorier : aucune prétention scientifique derrière cette taxinomie, puisque certains articles apparaissent sous diverses catégories. Qui plus est, Cooper effectue une sélection au sein des critiques : on n'a qu'à voir le nombre d'articles omis par l'écrivain lorsqu'on interroge d'autres moteurs de recherche pour s'en convaincre. Internet devient alors un outil de marketing, bien sûr, mais surtout une réponse directe aux critiques, qu'il qualifie de « cauchemardesques ».

[www.dysmedia.org]

[www.dysmedia.com/Dysmedia/UsersManual.html]

Le travail de travestissement du discours critique effectué par Cooper au sein de *Dysmedia* réitère son désir d'éclatement des frontières entre les genres. Quant au nom du site même, il signale un dysfonctionnement, un raté, mais marque aussi une volonté d'appropriation de l'univers virtuel.

Esquisses

Quoique le contact avec de nouveaux supports force les créateurs à douter des limites de leurs savoirs (et de leurs pratiques, bien sûr), Cooper met en évidence l'interaction nécessaire entre tous ces supports. Internet peut servir l'art en accordant plus de liberté aux artistes – hors les contraintes de distribution, tout semble possible. Dans le cas de *Delirium* et de *Dysmedia*, Internet n'aura été qu'un lieu transitoire, une sorte de laboratoire permettant la transformation des œuvres, qui passent d'un état inachevé et virtuel à une forme de complétude illusoire, matérielle.

[www.dysmedia.com]

« J'aime bien lorsque les vieilles choses donnent aux nouvelles un air enfantin. N'est-ce pas là l'ordre naturel des choses ? »

–**Douglas Cooper**, *Anxiety in the Age of Digital Reproduction*
[www.dysmedia.com/Dysmedia/UsersManual.html]

Créativité immorale
Un entretien avec Douglas Cooper

Nancy Costigan
traduit de l'anglais par Chantale van Dieren

Delirium (1998), le deuxième roman de Douglas Cooper, a été le premier roman-feuilleton publié sur Internet. Cependant, Cooper demeure l'un des critiques les plus virulents du Web, surtout en ce qui concerne son potentiel en tant que média artistique. Quoique cet écrivain et artiste travaille de temps en temps en cyberespace (on peut observer quelques-unes de ses œuvres littéraires, de ses photos et de ses peintures sur son site Web, *www.dysmedia.com*), on trouve la plupart de ses créations dans des librairies, dans des expositions d'architecture, sur des toiles ou sur la scène.

h⁰ :
[bio de Cooper]

L'univers artistique de Cooper – écrivain, philosophe, peintre, architecte et scénariste – articule surtout des structures fragmentées. Son œuvre mobilise plusieurs formes d'art, ce qui permet à chacune de se réinventer et d'ouvrir sur de nouvelles valeurs, de nouvelles perspectives. Nancy Costigan s'est récemment entretenue avec Douglas Cooper au sujet de ses expériences de publication sur Internet, de ses peintures « cacostrophiques », de la promiscuité sexuelle dans son art, et de son prochain roman, le troisième, *The Invisible Hand*.

h⁰ : J'aimerais commencer par une discussion sur votre deuxième roman, *Delirium*. Pourriez-vous rafraîchir notre mémoire sur sa première incarnation sous la forme d'un feuilleton dans Internet ?

Douglas Cooper : C'était en fait une façon d'examiner un nouveau moyen d'expression, et de tenter de concevoir la meilleure manière d'y déployer une histoire qui prenne avantage de la structure inhérente à cette nouvelle technologie. Ma connaissance d'Internet était plutôt vague. Mon agent (à Hollywood) et moi avons discuté la possibilité de produire un roman-feuilleton dans Internet. Je ne savais pas trop ce que j'entendais par là, mais je cherchais une façon originale de présenter mon prochain roman sous la forme d'un feuilleton. Un arrangement avec Time Warner a rendu cela possible – c'était en 1993.

Ils m'ont montré un peu comment cela fonctionnait, et je me suis dit : c'est exactement ce que je recherche. J'ai toujours été obsédé par Borges et sa nouvelle « Le jardin aux sentiers qui bifurquent », qui est en fait devenue emblématique. C'est la nouvelle que tout le monde cite, cinq années plus tard, lorsqu'on parle de créer un récit dans le Web.

Si on veut créer une œuvre narrative avec ce média, il faut imaginer une intrigue comportant plusieurs embranchements. Cependant, tôt ou tard, on fait face à un problème lorsqu'on a un nouvel embranchement à toutes les trois ou quatre phrases ; on se retrouve avec six mille intrigues, et l'histoire devient impossible à suivre. Il faut savoir s'arrêter. Nous avons pensé à différentes manières d'y remédier, et j'ai opté pour une solution – seulement quatre intrigues parallèles – qui, après coup, n'est pas aussi intéressante que ce que j'avais imaginé. Il était possible de naviguer entre les différentes intrigues à partir d'une page centrale. Chacune des intrigues

évoluait à son propre rythme – imaginez un graphique à quatre barres dont chaque barre grandit à sa propre vitesse. Voilà essentiellement ce dont il s'agissait. Ce n'est pas un concept sans mérite, mais, à bien des égards, j'aurais espéré en accomplir davantage.

Certains critiques vous ont reproché une structure sans hypertextes…
Voilà une critique que je suis bien content d'entendre. Bien sûr, ce fut une décision délibérée. J'ai décidé de ne pas utiliser les hypertextes, et cela a désappointé leurs partisans, qui voulaient voir le Web utilisé exactement de cette manière. Par ailleurs, je n'ai jamais vu une œuvre de fiction réussie présentée de cette façon sur le Web. Mis à part la vente de différents produits et l'exhibition pornographique, le Web excelle à la présentation de textes académiques traditionnels qui utilisent de nombreuses citations, notes en bas de page, etc.

Est-ce qu'il y avait des images sur le site ?
Oui, mais les images dans *Delirium* n'avaient aucun lien avec le roman lui-même. Elles étaient du bonbon, et étaient surtout utilisées pour faciliter la navigation et pour créer une ambiance. Le roman n'a pas besoin de ces images, il n'a pas été pensé de cette façon.

« Si j'en avais la chance, je réécrirais *Delirium* en grande partie. »

Est-ce dire qu'on ne manquerait aucun élément important en ne lisant que la version imprimée ?
Je crois que perdre ces images serait avantageux. L'expérience sur le Web fut intéressante, mais si j'avais pu modifier le site, je l'aurais fait. J'aurais réexaminé sa structure et organisé le livre différemment. Bien que j'adhère à la narration fragmentée, je crois malgré tout qu'il faille suivre un certain plan directeur et je ne pense pas l'avoir imposé dans ce cas-ci. Si j'en avais la chance, je réécrirais *Delirium* en grande partie.

J'ai trouvé que vos deux premiers romans se complètent, bien que je pense que votre premier livre, *Amnesia*, est plus poétique que *Delirium*.
Je suis d'accord. Comme beaucoup d'autres, j'ai perdu beaucoup trop de temps à New York en compagnie d'insolents à la mentalité adolescente, qui ont en fait trente ans, quarante ans, cinquante ans, et qui n'ont pas encore effacé de leur visage ce petit sourire condescendant, pour citer les critiques de George W. Bush. Voilà la position perpétuelle de l'avant-garde new-yorkaise : regarder en arrière et se moquer. Ce n'est pas une façon très constructive d'aborder les choses.

Il y a deux mois, je visitais Montréal et je dois avouer que les gens y sont beaucoup plus sérieux. Même si leurs efforts échouent, ils essaient de faire quelque chose qui est beaucoup, beaucoup plus sérieux que ce que font la plupart des gens que je connais et qui travaillent dans le milieu des médias expérimentaux, de la littérature ou du théâtre, ici à New York.

À Montréal, on croit encore qu'il est possible de créer une œuvre importante – alors qu'ici c'est l'inverse, on observe un travail qui fut important et on fait remarquer combien il n'a plus d'importance. Je crois que *Delirium* était contaminé par cette attitude, que je trouve puérile. Je réalise maintenant avoir fait fausse route, même si, chemin faisant, j'ai rencontré la crème de l'avant-garde insolente. C'est pourquoi je reviens à une certaine manière de faire les choses, que j'hésiterais à qualifier de sincère, car mon mode de création habituel a toujours eu recours à l'ironie.

Voudriez-vous que vos romans soient traduits en français ?
Pour une étrange raison, tout le monde sauf les Français s'est intéressé à publier mes romans. Pourtant, ils sont faits pour les francophones ! J'adorerais qu'un traducteur québécois y travaille.

Delirium était une œuvre narrative hypertextuelle incomplète, alors que sa version imprimée est une œuvre complète. On dirait qu'Internet a été un terrain d'entraînement, un lieu expérimental pour votre travail. Cependant, rien n'y reste en permanence. Pourquoi ?

« Présentement, la plupart des productions dans Internet ont été créées par un autre média puis déportées sur Internet sans raison précise. »

« Mais rien dans Internet ne m'a encore profondément touché. »

Internet commence à me déprimer en tant que support artistique. Bien que ses possibilités soient immenses, je ne connais personne qui exploite réellement son potentiel. Si on a l'intention de créer une œuvre dans Internet, il faut qu'elle soit organique. Ce doit être le genre de production qui ne pourrait exister sous une autre forme. Présentement, la plupart des productions dans Internet ont été créées par un autre média puis déportées sur Internet sans raison précise. Je suis coupable de faire la même chose à l'occasion, mais ce n'est pas du tout ce que je veux faire. Si je crée une œuvre pour Internet, ou si un autre artiste crée une œuvre pour ce média, il nous faut comprendre comment le Web fonctionne et pourquoi le Web est le média qui convient à la présentation de cet ouvrage.

En général, je suis très critique à l'égard des nouveaux médias et en quelque sorte désillusionné par ces derniers. Et cela même si j'ai été au milieu de l'action en matière de création de nouveaux médias depuis les débuts de l'utilisation populaire du Web. Je déteste m'avouer blasé, mais j'ai presque tout vu.

Je me laisserais volontiers impressionner cependant. Je suis à la recherche de quelque chose qui puisse profondément me toucher. Mais rien dans Internet ne m'a encore profondément touché. Je crois que nous en sommes à une étape analogue à celle des premiers jours de la photographie, et plus spécifiquement à celle des débuts du cinéma, lorsque nous n'avions aucune idée du potentiel du cinéma en tant que générateur de concepts novateurs. Cela pourrait prendre deux ou trois générations avant que l'on découvre toutes les possibilités de ce média, et plus qu'un artiste visionnaire se concentrant sur lui en particulier. Ce qu'il faudrait, c'est un génie de la trempe de Griffith, ou de Orson Welles.

Travaillez-vous présentement sur des projets qui pourraient être présentés sur le Web ?

« La plupart des gens qui exposent sur le Web essaient de créer de l'art profond, ce qui, je crois, est un problème. »

J'expérimente beaucoup avec le logiciel *PhotoShop*, qui est un outil fascinant si on l'utilise pour la photographie, mais qui l'est également pour d'autres usages. *PhotoShop* s'inspire de la peinture. Le logiciel a été créé pour la manipulation de photos, mais il est devenu un outil de création d'images, comme l'était la peinture. Ce logiciel est aussi complexe qu'une cathédrale. J'ignore si quelqu'un d'autre a déjà parlé de *PhotoShop* de façon aussi délirante ! Les ingénieurs vont m'écrire des lettres d'amour.

J'essaie de créer des œuvres abstraites qui profitent de la structure du navigateur, lequel n'a pas tout à fait la même structure que le Web lui-même. Avec *Internet Explorer,* on peut faire défiler l'écran sur une certaine longueur. Cependant, on ne peut le faire défiler qu'un tout petit peu de gauche à droite. Donc, je crée des œuvres d'art qui sont longues et étroites. La plupart des gens qui exposent sur le Web essaient de créer de l'art profond, ce qui, je crois, est un problème.

C'est ce qui me préoccupe présentement : l'idée d'art « sur le long ». Ça semble ridicule, mais Giacometti avait précisément la même préoccupation. C'est un aspect spécifique à ce média, car c'est quelque chose qui est encadrée par le navigateur et qui ne peut être vue qu'avec ce dernier. C'est un type d'expérience particulier. Cette présentation est aussi beaucoup plus simple que ce que j'ai essayé de produire avec *Delirium*, mais je crois que ce sera, à bien des égards, beaucoup plus élégant.

Parlons maintenant de votre site Web, *Dysmedia*. Quel est sa fonction principale ?
Au début, le site consistait en un portfolio en ligne de mon expérimentation avec *PhotoShop*. Je voulais trouver une manière de présenter mes propres créations sur le Web, parce que j'étais à la merci des graphistes et des programmeurs. Ils n'ont pas toujours produit ce que j'aurais aimé voir, alors j'ai pris le contrôle du processus. J'ai décidé de ne pas afficher le travail que j'avais déjà produit, mais plutôt de créer des œuvres qui conviennent à l'environnement du Web. *Dysmedia* est devenu une sorte de musée privé, un laboratoire. Il s'agit d'un effort, pour autant qu'il existe une intention critique à cet égard, mettant en doute la promesse du Web d'être un média transparent. De bien des manières, *Dysmedia* se veut un site « non Web ». Graphiquement, le site est plutôt désordonné ; il n'est pas aseptisé.

« Avant qu'on en saisisse le sens, le texte est une sorte d'expérience visuelle primaire. »

***Dysmedia* présente également une série de peintures intitulée « Cacostrophe ». Pourriez-vous expliquer ce concept ?**
Mon projet initial consistait à ériger une série de grandes toiles et à écrire mon roman sur celles-ci avec de la peinture ou d'autres modes d'expression, car je voulais voir si la vision et le processus propre à l'écriture pouvaient être rendus comme un simple objet visuel.

Avant qu'on en saisisse le sens, le texte est une sorte d'expérience visuelle primaire. Vient ensuite le processus de la compréhension ou de la lecture du texte, procédé dans lequel je suis censé être engagé en tant qu'écrivain. J'ai donc mis au point la notion de « cacostrophe », un mot inventé décrivant un texte dont le sens est poussé au-delà de toute signification.

[peintures cacostrophes]

Foucault utilise le concept de calligramme, qui décrit l'impression laissée par le texte avant qu'on en saisisse le sens. Il s'agit d'une expérience esthétique du sens possible d'un texte. J'espérais que ces images fonctionnent comme un calligramme, tout en étant un palimpseste pour le manuscrit, en contribuant à la création d'un roman. Si le calligramme vient avant le sens, « cacostrophe » est ce que l'on crée en poussant délibérément le sens d'un texte dans le domaine du non-sens.

Dans le passé vous avez qualifié Internet de maison de débauche, ou de centre d'achat. Ailleurs, vous l'avez appelé l'architecte *prostitué* – satisfaisant aux désirs de tous. Vous vous définissez, d'autre part, par le terme « putain des genres » (*genre slut*). Pourquoi autant de promiscuité sexuelle dans votre langage ?
La notion de promiscuité est très importante pour moi comme métaphore expliquant l'explosion des médias et comme façon d'aborder la sexualité. À bien des égards, il s'agit du thème central caractérisant la fin du siècle dernier. Il me semble que la fin de chaque siècle, d'une certaine façon, est absorbée par la notion de promiscuité. Mon nouveau roman est explicitement basé sur le personnage de Don Giovanni.

Présentez-nous quelques éléments de votre troisième roman.
Une partie de ma méthode a toujours été de prendre trois ou quatre thèmes sensiblement analogues, de les laisser s'affronter dans le même récit et, ensuite, de mettre de l'ordre dans toute cette confusion. C'est le processus de mon troisième roman, *The Invisible Hand.*

Je m'intéresse à l'idée de la promiscuité des genres, c'est-à-dire à l'idée d'un artiste incapable de se limiter à une façon unique d'accomplir les choses. Cette idée n'est pas seulement une stratégie, mais une sorte d'obsession. Je connais beaucoup de gens incapables de se restreindre à une seule forme d'expression. Ils sont gênés par cette situation. Les architectes Diller et Scofidio en sont un exemple célèbre, bien de notre époque : pendant longtemps, ils n'ont pas créé de bâtiments, mais se sont limités à la performance et à l'installation.

Afin de comprendre ce concept dans le contexte du récit romanesque, j'ai fixé mon attention sur quelques-unes des plus imposantes métaphores de la promiscuité sexuelle : Don Giovanni et Don Juan. Ces icônes incarnent la promiscuité sexuelle, tant dans ses aspects positifs que négatifs. C'est donc ce qu'est devenu mon roman à un certain niveau : une analyse de la promiscuité sexuelle, dans un sens aussi métaphorique qu'ordinaire. À bien des égards, le but de ce roman est de prendre l'ordinaire et de l'élever au-delà de ce qui est ordinaire.

Comment utilisez-vous les figures de Don Juan et de Don Giovanni ?

Dans le contexte politique actuel, il est très délicat d'associer la notion de promiscuité sexuelle à un homme qui est une légende vivante, même s'il est séduisant et satanique, comme le Don Giovanni de Mozart, ou bien un bouffon grandiose. Un personnage mâle immoral, sans attaches, constitue un immense problème. J'ai donc décidé que mon Don Juan serait une femme. Il existe, en fait, un homologue réel de ce personnage. Il s'agit d'une femme pornographe, froide et insensible, dont la collection d'images d'hommes se compose non seulement de ses créations personnelles, mais aussi de photos de modèles ayant signés une décharge de responsabilité lui permettant de publier ces images.

Puisque le roman a pour sujet la promiscuité, il est parfaitement convenable qu'il épouse diverses formes. Le roman sera composé, par exemple, de poésie amphigourique, un sujet qui m'intéresse depuis très, très longtemps. Il s'agit d'une forme d'abstraction entretenant avec le langage la même relation que les toiles de Pollock entretiennent avec leur représentation, bien que cette forme précède Pollock de plusieurs années. Un de mes personnages pense en vers amphigouriques. Cette forme de poésie sied bien au concept de « cacostrophe », un texte poussé au-delà du sens, transformé en autre chose.
The Invisible Hand contiendra également des images photographiques.

Utiliserez-vous ces images photographiques au lieu du texte dans certaines parties de votre roman ?

J'ai l'impression que les images que j'ai choisies, tantôt précéderont le texte, tantôt viendront après le texte. Les images ne seront pas que de simples illustrations. Ce serait trop facile. Pour un romancier, qu'une image puisse remplacer un récit serait un rêve qui se réalise. Ça, c'est exactement le but d'un bon scénario. Chaque fois qu'on réussit à remplacer un dialogue par une image, on accomplit quelque chose de bien. Je suis très habitué à penser de cette façon.

[www.dysmedia.com]

Un labyrinthe sans issue

253 de Geoff Ryman, un roman Internet sur le métro de Londres, en sept wagons et un accident

David Dalgleish

0 : Orientation

« L'illusion d'un univers ordonné » [1]

Publié sur le Web en 1996 (www.ryman-novel.com) et ensuite imprimé en 1998, *253* de Geoff Ryman raconte le voyage de 253 personnes sur la ligne Bakerloo du métro de Londres le matin du 11 janvier 1995, entre 8 h 35 et 8 h 42. Chaque personne est décrite en 253 mots et chaque description est sous-divisée en « apparence extérieure », en « information interne » et en « ce qu'ils font ou ce qu'ils pensent ». Une suite, *Another One along in a Minute*[2], est prévue ; elle portera sur les passagers du wagon suivant celui qui s'écrase dans *253*.

Sous forme de livre – une « refonte imprimée » selon le sous-titre – *253* compte plus de 350 pages. Ce n'est pas, toutefois, un roman ou un recueil de nouvelles au sens propre. Ryman lui-même y fait référence sur son site comme étant « un roman Internet sur le métro de Londres, en sept wagons et un accident ».

253 compte parmi les œuvres qui inventent leur propre forme, telles que *Les villes invisibles* d'Italo Calvino ou *Einstein's Dreams* d'Alan Lightman. Parce qu'elles sont simplement publiées sous forme de livre, ces œuvres incitent à une lecture suivie (bien qu'il ne soit pas nécessaire de les lire de cette façon). Mais plutôt que de respecter la structure traditionnelle du récit, elles accumulent les variations sur un thème donné – le temps pour *Einstein's Dreams,* la ville dans *Les villes invisibles*.

> Il y a autant de façons de lire *253* qu'il y en a de lecteurs.

Il est banal d'affirmer que la lecture d'un livre est une expérience particulière à chaque lecteur, mais, dans le cas de 253, ce constat prend tout son sens. La version en ligne du roman diffère de la version imprimée par le seul fait qu'elle comporte des hyperliens ; pourtant, ce dispositif transforme complètement l'expérience de lecture. Bien que le design Web soit ici à son état le plus élémentaire – fond blanc, texte noir, hyperliens bleus virant au mauve après avoir été utilisés, tableaux disgracieux, éléments graphiques plutôt primaires –, ses permutations sont pratiquement infinies.

[www.ryman-novel.com]

1. Les citations sont tirées de « 253 ? Pourquoi 253 ? » [www.ryman-novel.com/info/why.htm] et de « Fin du trajet » [www.ryman-novel.com/end/home.htm] documents contenus dans www.ryman-novel.com.

2. Les paasagers de *Another One along in a Minute* sont coincés derrière le wagon accidenté de 253 pour cinq minutes (ou 300 secondes). Ryman demande aux lecteurs de ce roman de lui soumettre des descriptions de 300 mots des gens montés à bord du wagon bloqué. Celles-ci pourraient être utilisées dans le nouveau site de *Another One along in a Minute.*

I : Embarquement

[www.ryman-novel.com/info/why.htm]

« L'interactivité remplace l'intrigue du temps par celle de l'espace »

253 n'est pas conçu comme une série d'événements consécutifs ou comme une suite de scènes désordonnées qu'il est possible d'assembler en un récit. Tous les éléments de l'histoire se déroulent dans un laps de temps de sept minutes. Au lieu d'être transporté à travers le récit par le flux narratif (comme ce serait le cas dans un roman traditionnel ou un film), le lecteur peut, en tout temps, choisir sa destination : il voyage dans la simultanéité.

J'ai d'abord lu *253* dans sa version imprimée. Sous sa forme de livre, *253* est soigneusement organisé : il y a une introduction, sept sections détaillant les passagers de chacun des wagons, une conclusion (*The End of the Line*) dans laquelle le wagon s'écrase, et un index. Celui-ci regroupe les divers personnages, allant du neutre et banal (Canada, British Telecom, Star Trek) à l'amusant et l'improbable (*Big Issue Love Chain* ; *Street Signs*, *Directions*, *Lack of in Britain*).

Comme n'importe qui l'aurait fait, j'imagine, j'ai lu la version imprimée de *253* du début jusqu'à la fin, linéairement. J'aurais pu me servir de l'index pour passer d'une section à l'autre, mais je ne l'ai pas fait ; j'ai lu *253* comme n'importe quel autre roman traditionnel (imprimé s'entend).

La lecture de *253* en ligne fut une expérience radicalement différente. La page suivante de l'imprimé était ici remplacée par les hyperliens. En ayant recours au « Journey Planner » (une carte électronique du métro et de ses sept wagons) et aux liens reliant les textes, j'étais libre d'errer à souhait, inventant ma propre expérience de lecture à l'intérieur du cadre créé par Ryman :

253
=
sept wagons de métro munis de 36 sièges chacun
=
252 entrées de passagers + une pour le conducteur + matériel textuel accessoire (publicités factices, carte de répartition des passagers pour chaque voiture, notes de bas de page, arrière-scène)

Ces deux principes formels – l'hyperlien et la répartition des personnes dans sept wagons de métro – constituent les fondations de l'architecture de *253*. Ils permettent la spatialisation de l'expérience narrative, qui dès lors s'affranchit du schéma temporel habituel.

Les passagers de *253* sont (sinistrement, pourrait-on dire) comptés ; en théorie, j'aurais donc pu reproduire l'expérience du livre en procédant dans l'ordre de leur numérotation. La version Web incite cependant le lecteur à adopter une approche aléatoire, dispersée, partielle. Plutôt que de lire l'ensemble du texte en une seule séance, j'ai lu des segments à différents intervalles, sans faire d'effort particulier pour lire la totalité de l'ouvrage

Sous sa forme en ligne, *253* est un texte auquel il faut revenir, à l'intérieur duquel on doit circuler, un texte qui doit être *consulté* – davantage comme une encyclopédie que comme un roman. On revient éventuellement à des passages qui ont déjà été lus, le texte étant circulaire… comme un labyrinthe sans issue.

Le texte est circulaire : un labyrinthe sans issue.

II : En mouvement

[www.ryman-novel.com/info/why.htm]

« 253 peut vous rendre omniscient, vous déifier. »

Les personnages de la version Web de *253* sont *hyperliés* par des caractéristiques communes – un intérêt partagé, une connaissance mutuelle, la même destination ou leur proximité physique. Par exemple, en lisant la description du passager 132, Richard Thurlow, nous apprenons qu'il travaille à la Lloyd's Bank et qu'il a des amis à la Pall Mall Oil. De plus, on comprend qu'il se sent pressé par « son voisin » de siège, voisin qui, lui, reçoit un coup de pied accidentel de la part de « l'homme devant lui ».

Chacune des phrases citées est un hyperlien : Lloyd's Bank mène au passager 34, Adele Driscoll, qui travaille également dans cette banque ; Pall Mall Oil conduit au passager 150, Caroline Roffey, qui travaille dans cette compagnie ; « son voisin » et « l'homme devant lui » mènent évidemment aux descriptions des personnages en question. De même, la page décrivant chaque passager pouvant être rejoint à partir de la page de Richard Thurlow possède plusieurs hyperliens associatifs qui gouvernent le cheminement plus ou moins aléatoire du lecteur dans le texte.

La catégorisation de l'information dans *253* donne un caractère particulier à la lecture de chaque description. Le lecteur a l'impression de poser un objectif sur les personnages, celui-ci éclaircissant sa perception et sa compréhension, rehaussant par le fait même son empathie pour eux. Nous ne voyons au départ que leur « apparence extérieure », pour ensuite en apprendre plus sur le tissu particulier de leurs vies, et enfin nous découvrons exactement ce qu'ils ont en tête au moment où *253* se déroule. Dans le cas des passagers qui restent dans le wagon jusqu'au moment de l'accident, le texte devient un catalogue précis de ce qui sera détruit, de ce qui ne sera plus.

Le texte devient l'exact registre de ce qui sera détruit.

253 est un riche échantillon de la vie urbaine moderne, vie aussi variée et banale et exaltée et résignée et drôle et pathétique que l'est la véritable. La myriade de connexions nous donne le pouvoir des anges des *Ailes du désir* de Wim Wenders : parmi le brouhaha d'une conscience collective, nous expérimentons d'intenses moments de lucidité et de perspicacité.

À l'intérieur du champ de ces sept wagons de métro, de ces 253 personnes et de ces sept minutes, le lecteur est omniscient. Mais si *253* nous donne l'impression d'être un dieu, comme Ryman le suggère avec amusement sur le site Web, ce qui devient nôtre, ce sont les attributs d'un dieu impotent, incapable d'intervenir, qu'il soit amusé par les ironies de la vie ou consterné par le sort qui s'abat sur les prisonniers des wagons.

[www.ryman-novel.com/info/why.htm]

III : Faire halte

« Il n'arrive rien de particulier. »

Au moment de sa publication, *253* semblait constituer un changement de direction surprenant pour son auteur. Les trois premiers romans de Ryman étaient des récits d'anticipations, et son quatrième, *Was*, avait pour thème notre besoin d'inventer des histoires, des contes impossibles comme le *Magicien d'Oz*. Toutefois, dans la postface de *Was*, Ryman se décrivait comme un « écrivain fantastique qui est tombé en amour avec le réalisme » ; il n'est donc pas surprenant qu'il ait abandonné le fantastique pour le réalisme de *253*.

De prime abord, il semble aussi que *253* transcende la profonde angoisse sur laquelle se fondaient les œuvres précédentes de Ryman. Plusieurs descriptions de passagers sont teintées de mélancolie et de frustration – les personnages mènent souvent des vies qui semblent insatisfaisantes et étouffées par la routine –, mais l'ensemble de l'ouvrage pourrait être considéré comme festif, vivant, embrassant les contradictions et les multiplicités qui sont à l'origine du patchwork culturel de Londres. Néanmoins, *253* est, je crois, une œuvre au cœur de laquelle réside un profond désespoir – un rejet du *réconfort* propre au genre fantastique.

L'intention du fantastique, dans sa forme la plus pure, est de raconter des histoires qui nous réconcilient avec le monde, qui mènent à la guérison, à l'intégration : le roi Pêcheur sauve la terre meurtrie ; Dorothy défait la sorcière et retourne, revitalisée, à la maison ; Frodo (avec un peu d'aide) jette l'Anneau dans la montagne du Destin. De même, dans le fantastique de Ryman, il existe une croyance implicite en la possibilité de rédemption ou de paix, peu importe combien l'obtention en est difficile. Ces récits nous offrent l'espoir d'une réponse qui donne sens à la vie. Et même si cette réponse est cruelle ou ironique ou morne, il reste un *sens*.

253 nous prive de ce sens, de cette réponse. En fait, par tous ses aspects, *253* est en opposition avec le schéma traditionnel du fantastique et vient s'inscrire en faux par rapport aux autres œuvres de son auteur. C'est qu'on n'y trouve pas d'histoire en tant que telle : la plupart des descriptions des passagers nous permettent d'inférer une histoire – basée sur qui ils sont, qui ils ont été, ce qu'ils pensent –, mais ce sont là des histoires dont nous ne pourrons jamais connaître la conclusion.

La nature non linéaire du texte contrarie encore plus toute tentative de créer un récit unifié. Selon l'approche adoptée, le matériel peut sembler tenir soit du chaos, soit d'une organisation arbitraire. Mais, en définitive, le texte ne façonne pas le monde pour nous offrir un sens qui le transcende ; ou, pour le dire autrement, le texte façonne un monde pour créer l'absence de signification.

IV : Terminus

[www.ryman-novel.com/end/home.htm]

« Découvrez l'horrible fin. »

Toutes ces préoccupations formelles paraissent futiles comparativement à l'événement troublant que Ryman impose à son récit sans intrigue : dans la section intitulée *The End of the Line*, un accident vient détruire le métro. Des gens meurent. Ce qui pourrait autrement être interprété comme la représentation d'une « tranche de vie » du quotidien devient soudainement et brutalement quelque chose de plus sombre, de désespérant.

Le désespoir n'est probablement pas ce que l'on ressent en plongeant initialement dans *253*, mais il semble être le moteur du récit, et Ryman n'essaie aucunement de dissimuler le fatalisme de son œuvre. Le sous-titre de la page d'accueil de son site nous annonce qu'il y aura un accident, et le lecteur est sciemment dirigé vers « Le dernier arrêt » pour découvrir l'abrupte fin du voyage. On nous montre des gens qui, propulsés par la routine mécanique, se dirigent inconsciemment vers le néant, vers une mort aléatoire et insignifiante. Il n'y a pas d'histoire ; il y a seulement l'intervalle entre maintenant et la fin de la ligne. Et au bout de la ligne se trouve l'ultime terminus : la mort.

253 traite donc en partie de la nature brusque et impartiale de la mort, celle qui nous empêche définitivement de trouver un sens aux événements embrouillés que constituent nos vies. En ce sens, il ne faudra pas se surprendre de lire le propos suivant dans la conclusion de la page explicative du site de Ryman : « *253* a lieu le 11 janvier 1995, le jour où j'ai appris que mon meilleur ami se mourrait du sida. »

Discontinuum
Einstein's Dreams : The Miracle Year

Inspiré du roman d'Alan Lightman

Dominiq Vincent

Einstein's Dreams : The Miracle Year **(1999)**

Basé sur le livre d'Alan Lightman (Pantheon Books, 1992)

Producteur exécutifs : Steven Forth and Yoshi Hattori
Producteur : Katherine Lee

Réalisation et écriture : Daniel Canty
Direction artistique : Gregory Ronczewski et Richard Yashushi Eii
Programmation : David Olsson et Lorraine Chisholm
Compositeur : Scott Morgan

Journal du discontinuum
Le 17 juin 1999

L'horloge continue de cliqueter. Depuis le 14 avril, ma vie s'est détournée de son cours naturel. Chaque jour, j'espère que la brèche qui s'est ouverte dans le continuum va m'apporter un de ces nouveaux liens du savoir d'un autre temps et me permettre de rejoindre Einstein et Besso dans le Berne de 1905. À force de fréquenter le site web d'*Einstein's Dreams*, je subis de constantes métamorphoses: à chaque courriel, c'est le mouvement de la rêverie qui prend le dessus sur le quotidien. La lumière du jour et le noir de la nuit sont immobiles, mon esprit se trouble: la frontière entre le monde du savoir et celui de l'imaginaire se brouille. J'attends le prochain courriel. Mon ressassement mental est en rupture: *time is discontinuous.*

h⁰:
[TIME IS DISCONTINUOUS]

La succession des invariants

Einstein's Dreams : The Miracle Year reprend la structure de l'ouvrage éponyme d'Alan Lightman. Il décline la forme du temps en trente variations : autant de rêves éveillés du jeune Albert Einstein, achevant sa théorie de la relativité dans le Bureau des brevets de Berne en 1905. Einstein projette momentanément les habitants anonymes de la ville dans des mondes où le temps ne suit plus son cours, devient un cercle, une rivière, un oiseau.. Cette dissection de la manière dont le temps façonne notre expérience du monde (et dont l'esprit conçoit le temps) révèle surtout l'invariance de l'expérience humaine. Il semble qu'on ne puisse échapper au temps ni à notre propre humanité.

Les quatres temps du miracle

Einstein's Dreams : The Miracle Year a été organisé en quatre temps qui s'échangent leurs propriétés essentielles, s'influencent et font de l'ordinateur et de nous des machines à voyager dans le temps. En janvier 1999, les créateurs du projet ont lancé un site web servant de programme (au sens théâtral) pour une diffusion échelonnée du 14 avril au 30 juin 1999 et divisée en 30 épisodes. Cette période correspond à celle au cours de laquelle Einstein élabora la théorie de la relativité en 1905. Une dizaine de milliers d'abonnés étaient conviés par courriel aux interprétations interactives des mondes du livre. En septembre 1999, DNA a suspendu ses activités d'édition avant de publier le projet sous sa forme finale : un cd-rom accompagné d'un livre d'art préfacé par Alan Lightman.

Le journal du Discontinuum
Le 21 juin 1999

La brèche s'est refermée. Les trente épisodes ont pris fin. Pour mieux comprendre, je lis le livre d'Alan Lightman. Le livre contient des rêves de l'imagination d'Einstein, avec ce que cela sous-entend de la vie et des mondes dans lesquels ils se déploient.

Quelque chose manque: l'interactivité et ses conditions. Ce qui fait que tout devient autre à cause de la rencontre inespérée de mon esprit, d'endroits et de temps où les règles se réinventent à travers la machine. Cette forme où j'ai passé sur le Web.

Retour des ailleurs

On quitte *Einstein's Dreams* comme on revient d'un autre monde, avec l'envie de dire : « Écoutez-moi, j'ai vu. » Chaque épisode exerce une fascination durable sur qui s'engage à en interpréter les mécanismes. On a la certitude que chaque détail dissimule un sens prémédité. On s'échine à débusquer, devant de fausses équations, l'indice qui nous permettra de les résoudre.
On cherche des constantes, des axiomes, des invariants, mais les épisodes ne développent aucun code d'interaction unitaire – chacun représente un événement singulier. L'architecture séduisante de l'oeuvre exige des réponses, mais ne produit que des questions. C'est ce qui lui confère son attrait sans cesse renouvelé.

Chambre d'écho

Chacun des épisodes d'*Einstein's Dreams* est un triptyque : d'abord une amorce, ensuite un tableau interactif et enfin un fragment de texte tiré du livre de Lightman. L'amorce revêt l'apparence d'une sorte de brevet, annonçant la forme du temps dans le tableau interactif à suivre. Le titre et le fragment final forment une parenthèse textuelle éclairant le tableau de sa « morale ». L'ensemble use des interprètes comme d'une chambre d'écho, où le sens passe du texte au matériau audio-visuel et à l'interaction.

Le journal du Discontinuum
Le 26 octobre 1999

Accompagnement

Il y a maintenant vingt et un jours que je m'échine à trouver des solutions aux épisodes du cd-rom. J'ai trouvé le disque sur mon bureau, quelqu'un, je ne sais plus qui, revenant de quelque part, l'y a placé, accompagné d'un livre.

Ligature

Depuis que j'ai commencé à explorer les univers du cd-rom, je suis devenu une ligature, un relais où l'imminence d'un déverrouillage, au seuil du sens, me garde rivé à l'appareil. La musique chaque fois d'abord. Elle rend réelle l'immersion dans ce monde où chaque chose a sa place. Elle donne du contour, m'unifie à la machine, empêche l'émotion de cicatriser.

Calcul

Je cherche de nouveau le sens calculé des épisodes. Cette fois, je saurai. Dans cette équation qui occupe toute mon attention, je place un nombre, précis, qui va mettre tout le reste en marche en même temps que l'aiguille. Je griffonne des organigrammes complexes, je redessine les icônes, j'étudie le sens évacué des textes. Je veux en élucider la kabbale.

Qui l'interprète
Nous appellons « interprète » celui qui se donne le droit de chercher des solutions, aussi impossibles soient-elles, aux énigmes des épisodes. Il s'affirme comme le relais sensible qui permet à l'appareil de manifester ses possibles. Si un interprète est mû par un mal-être, le principe premier de son action sera sans doute de tenter de l'apaiser. Dans tous les cas, la machine vient puiser dans notre cœur secret des choses et, ici, celles-ci restent et ne se prononcent pas : l'interprète participe à une figuration inachevée. Les épisodes ne sont que les résidus d'une réalité fragmentée par l'usure du temps.

Tableaux du temps
Les tableaux combinent des simulacres de modèles mathématiques à un attirail d'antiquaire : cartes et paysages tirés des gravures d'un vieux guide Baedeker, figures d'inconnus découpées dans des photos d'époque, planches de manuels techniques ou médicaux désuets, artefacts rescapés des greniers de famille… L'écran devient une sorte de théâtre rétrofuturiste qui projette l'interprète dans des réalités parallèles. Dans ces élégantes alchimies de pseudo-savoirs et d'imaginaire, les référents spatio-temporels familiers n'ont plus cours. Ici, la forme de l'interactivité mime celle, variable, du temps. L'interprète, égaré parmi la nuée de ses conjectures, devra faire de l'interactivité sa boussole.

Le journal du Discontinuum
Notes

mechanical time and body time ◔+♡

[THERE ARE TWO TIMES]
l'un gagne sur l'autre, parfois la mécanique pulse, je peux tirer le nombre de lignes que je veux, les liens accélèrent le pouls, le chronomètre compte, les liens se brisent
one can make a world in either time but not in both

time is absolute ┼

[TIME IS ABSOLUTE]
au-dessus de la ville, je place des points, j'écris mon nom, à chaque point le nom disparaît, l'heure en temps réel le remplace, les lignes s'estompent, la carte change
each person who gets stuck
in time gets stuck alone

time brings increasing order ⊣/⊢

[TIME BRINGS INCREASING ORDER]
j'entends la pluie, des points se relient, 101 au total, soudain il n'y a plus de mouvement, le curseur perturbe l'assemblage moléculaire, le déforme, <clic!> tous les points forment une ligne
pattern-organisation-union-intensification →_← *randomness-confusion-dissipation-disintegration*

Tentative d'équations

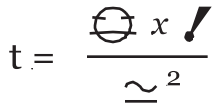

fig.1

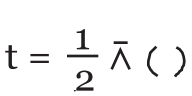

fig.2

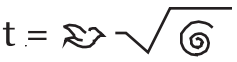

fig.3

Je me découvre l'hôte d'une possibilité inédite, l'inventeur d'un monde auquel je nais. Ni d'*où* ni de *vers quoi*, j'ai cassé le lien du monde dans ce lieu d'aucun lieu.

Quoi l'interactivité

L'interactivité, peu complexe, et l'interprétation, changeante, se fondent et créent une profondeur d'abord insoupçonnée. L'utilisation des commandes est si intuitive qu'un simple enfant peut les maîtriser. Sobre, l'appareil se pilote sans question. Très vite on en déduit le fonctionnement général et on se concentre sur l'essentiel : un espace rempli d'événements, de textures, de mouvements, de sons que chacun explore comme bon lui semble, créant à travers son corps, ses sens une compréhension de la virtualité et des forces qui lui donnent forme

Théâtre-machine

La machine sait se nourrir de tous les effets de sens qu'elle suscite. Le média exerce un pouvoir invisible, non localisable, qui force l'interaction à se poursuivre ; le sujet cherche à ce que la révélation lui soit révélée. Chaque épisode obéit à un principe d'action-réaction aux termes incertains, et module son programme en fonction de qui l'emploie. Selon les propositions changeantes des épisodes, la pensée et les sens s'activent. Les rougeoiements, scintillements et autres appels de l'interface convient l'interprète à formuler des hypothèses. Il se risque alors au jeu d'une machine qui, elle, prétend, sous le déguisement du contenu, ne pas en être une. Sans l'interprète, l'épisode ne peut s'augmenter d'un sens, et devenir un chantier de réflexions : un atelier de l'imprévu et du doute où l'émotion trouve son chemin.

Le journal du Discontinuum
Le 14 décembre 1999

Je renonce. Chacun est encore à faire–à refaire. Je regarde dehors et ne vois que la nuit. On distingue la voie des étoiles. L'impression d'épier l'éternité. La nuit me porte en elle. Là est devenue possible une forme de séjour, une nouvelle façon de rendre l'expérience humaine. J'en sors fatigué et pâli, et les figures qui manoeuvrent dans mon crâne le peuplent de couleurs et de formes. On est un monde pour soi. C'est alors que j'ouvre le livre du cd-rom. Tout se complète. Tout porte plus loin, en ajoute, dans ce journal d'anthropologue. À chaque date d'épisode, on parle. On me dit:

stop chasing your own shadow
it is just so that memory tastes

you fly above the clouds
again and again the clock answers
you had a long journey

and we, of it–
no more, no less
than a life

Lentement ce livre me remet le monde entre les mains. Me fait revenir à la vie. Il est illustré et ponctué des mémoires d'un interprète. Il est l'objet d'art qui complète les quatre temps du miracle. Il est une autre pensée qui m'entraîne avec elle.

Naissance des hybrides

Einstein's Dreams est un hybride à mi-chemin entre la littérature, le cinéma, le jeu vidéo. Le projet resserre l'écart entre la réalité, l'imaginaire, la science, la littérature et la philosophie, réfractant toutes ces formes à travers la forme de la machine. Il ne s'agit pas d'un simple divertissement, mais bien d'un condensé de l'expérience humaine.

Adapter *v.t.* 1. Appliquer, ajuster ; mettre en raccord ; approprier. • s'adapter v.pr. (à). Se mettre en harmonie avec ; se plier, se conformer à.

– **Le Petit Larousse**

Une courte fable sans fin :
L'adaptation théâtrale d'Einstein's Dreams

Camille Gingras
traduit de l'anglais par Simon Saint-Onge

Prologue

C'est sous un pommier, à l'aube, que j'ai lu *Einstein's Dreams* pour la première fois. C'était l'été de 1994, et j'avais passé la nuit debout avec Mike Bernard, plongée avec lui dans une de ces conversations sur le sens de la vie, lesquelles tournent en rond sans jamais aboutir. Alors que ses paupières se faisaient lourdes et que je continuais à refaire le monde, quelques secondes avant qu'il ne tombe endormi, il a sorti ce livre de sa poche comme un lapin d'un chapeau, me l'a tendu et pouf! Mike B. est disparu.

[www.innovativeinfo.com/fun/mbernard/door.html]

Jour 0

Aujourd'hui, alors que le XXI^e^ siècle a un mois, me voilà en Angleterre dans une chambre humide et froide, redécouvrant *Einstein's Dreams* sur un écran d'ordinateur. Mon collègue et moi avons été envoûtés par l'adaptation électronique et interactive du roman, conçue sur cd-rom par Daniel Canty et DNA Media. Pour la troisième fois en autant de jours, nous nous éclipsons du pub avant même le dernier service, empressés de retourner dans ce taudis pour retrouver notre petit théâtre électronique et notre machine à voyager dans le temps. Comme nous naviguons librement d'un monde temporel à un autre, la nuit s'égrène et s'enfuit.

Jour 1

Quels aspects d'*Einstein's Dreams* poussent donc monsieur Tout-le-monde et son chien à se pointer aux grilles de Time Warner Books au milieu de la nuit, et à réveiller le gardien en requérant d'urgence la permission d'adapter le roman ? Quelle magie métaphysique contient ce petit livre ? Et comment cette magie peut-elle maintenant être transposée dans un spectacle interdisciplinaire ? Je réfléchis à toutes ces questions, renverse le livre et le brasse vigoureusement pour que les mots s'empilent sur mon bureau…

Jour 2

J'ai réalisé trois adaptations dans le passé. En tant que dramaturge en résidence au Thorndike Theatre en Angleterre, j'ai comprimé le *Roméo et Juliette* de Shakespeare en une pièce à deux voix où toute l'action se déroule dans un *rave*. J'ai aussi développé le poème *Jabberwocky* de Lewis Caroll en un long charabia dramatique, en plus de transformer *La petite fille aux allumettes* en une comédie musicale brechtienne.

La grande différence avec *Einstein's Dreams*, c'est sa forme, celle du roman. Je n'en ai jamais déconstruit un auparavant, et, même si à 179 pages, c'est un petit roman, la portée d'*Einstein's Dreams* est considérable. Me voilà devant trente fables indépendantes – chacune un rêve conceptuel du temps – qui nous transportent sans effort d'un lieu à l'autre et qui sont peuplées par une multitude de personnages anonymes auxquels rêve nul autre qu'Albert Einstein.

Pour compliquer les choses encore plus, Einstein apparaît par intermittence – non pas en tant que personnage en chair et en os, mais plutôt comme un rappel symbolique que tous ces univers parallèles ne sont en fait qu'emmagasinés dans son immense cerveau !

Brusquement, l'unité aristotélicienne du temps et de l'espace semble à des années-lumière, et je me retrouve à la dérive dans une gargantuesque soupe d'idées, complètement subjuguée par la vastitude.

Jour 3

La vision globale et globalisante qu'a Pangaea Arts (Vancouver) de cette adaptation d'*Einstein's Dreams* dépasse même celle du livre.

Pour commencer, je ne suis pas la seule auteure liée à ce projet – celle qui aura la chance de démarrer le processus créateur en passant 10 ans de retraite solitaire dans un grenier. Je suis l'une des six acteurs/auteurs à qui on a demandé d'interpréter ces rêves reflétant nos propres perspectives sur le temps.

En tant qu'auteure en chef, je devrai servir de relais entre *Einstein's Dreams* et toutes les interprétations qu'il a générées chez mes collègues. Je devrai collaborer avec la directrice artistique, Heidi Specht, le designer multimédia, Shawn Chappelle, et la compositrice, Judy Specht. Ma responsabilité sera de réunir, de coordonner et de comprimer tous leurs styles et perspectives pour en façonner un univers cohérent sur scène.

Je me réveille trempée de sueur en songeant à l'échec d'Einstein dans son éternelle quête d'une théorie unifiée. Pendant quelques secondes, je considère l'achat d'un billet d'autobus, aller seulement, pour Seattle.

Jour 4

« Moins est mieux, si ce n'est pas plus. » C'est ce que Samuel Beckett a dit, et, s'il ne l'a pas fait, il aurait dû, en tant que roi et maître du texte dramatique dépouillé et bouleversant. Qu'advient-il de l'écriture scénique lorsqu'on passe de la très large page à la très étroite scène ?

Dans la dernière version de son livre, Alan Lightman admet avoir omis certains rêves parce qu'il croyait que l'inclusion de « plusieurs autres rêves aurait paru fastidieuse pour le lecteur ». Je me demande combien des trente univers possibles le public peut absorber en une séance sans imploser.

Peut-être, songeai-je, que la représentation des trente univers temporels répartie sur trente jours rendrait possible la mise en scène de tous les rêves ? L'étendue de l'événement permettrait à l'auditoire d'assimiler ces idées et d'y réfléchir. Malheureusement, nous n'avons pas accès aux budgets auquels Robert Wilson ou Laurie Anderson ont accès. On m'a aussi fait savoir que nous aurions à payer les heures supplémentaires du concierge si le spectacle dépassait les cent vingt minutes…

Jour 5

Une des contraintes du théâtre est que – contrairement au livre qui permet de passer librement d'un espace-temps à un autre – la scène empêche toute télétransportation. Exception faite, bien sûr, du grand Harry Houdini. Mais même l'illusionniste ne pouvait contredire cette évidence : si, aux yeux du public, il avait disparu, le public, lui, n'avait pas bougé.

Mais revenons à ces mots qui s'empilent toujours sur mon bureau…

Jour 6

Je suggère à Heidi de faire disparaître quelques-uns de ces mots avant que nous nous engagions pour un mois dans une chambre close dans un processus de création à six voix. Je propose de passer le livre au crible pour en retirer l'essentiel, en éliminant les mots qui ne se prêtent pas à la représentation.

« Éliminons l'univers *Les gens vivent un seul jour*.

– Mais c'est une idée superbe !

– Oui, c'est une idée superbe, mais comment peut-on la REPRÉSENTER en 60 minutes ?

– On pourrait la chanter.

– Hum. Oui. Et *Les gens vivent éternellement* ?

– Je pense qu'on devrait laisser le livre tel quel et entendre en premier les opinions de chacun sur le roman.

– Mais il faut établir des paramètres.

– Considérons les possibilités. Faut laisser les accidents se produire dans notre laboratoire, OK ?

– OK, me suis-je exclamée de la plus brave des voix possibles, mais vous pensez-vous pas que *Tous savent quand viendra la fin du monde* est un peu *épique* pour six personnes sur scène ? Je veux dire, qu'est-ce qu'on fait quand cette scène-là prend fin ? »

Jour 7

Je suis une *controlfreak* – la plupart des auteurs le sont –, mais maintenant je sais pourquoi. Un mois plus tard, après une période de création fabuleusement fertile, mes pires craintes sont confirmées : *Einstein's Dreams* semble devenu un cancer généralisé !

Je me retrouve seule à mon bureau, luttant laborieusement avec cette structure fuyante qui refuse de se mettre en place. De vieux et de nouveaux mots enrayent d'autres vieux mots, tandis qu'une cacophonie de voix, d'idées et d'opinions contradictoires cavalent dans ma tête.

Pour moi, c'est un cauchemar ! Il semble y avoir trop de fragments flottants, et je suis incapable de m'élever au-dessus de ces épaves assez longtemps pour les rassembler en un semblant d'ordre, en une terre ferme.

Pour Heidi, c'est là où se trouve tout le plaisir ! Elle se délecte dans le chaos et le mystère, car un monde de possibilités inexploitées s'est ouvert à nous, lesquelles pourraient un jour être TOUTES découvertes et rassemblées.

Il me semble maintenant qu'elle est la cosmologue et que je suis la physicienne des particules. Ou vice versa.

Finalement, je disjoncte avant de m'enfoncer dans l'abysse.

Alors que je tombe comme Alice au plus profond du terrier, j'entends la voix d'outre-tombe de Kafka. « Camille… » dit-il. « Camille… » dit-il encore. « Il n'y a qu'une seule vérité et la voici : tu te cognes la tête sur les murs d'une cellule sans porte ni fenêtre. »

Jour 8

« Vous avez besoin de points d'ancrage », déclare le thérapeute derrière sa tasse de thé japonais.

Jour 9

J'ai besoin d'équations.

I.i Je retourne à mon bureau pour faire face à Einstein. Il est debout dans l'œil de la tempête, la tête dans les nuages, les deux pieds sur terre. Il est le pont qui relie le conscient à l'inconscient, la réalité au rêve. Dans le livre, tous les rêves s'amorcent avec sa présence dans le prologue, prennent fin avec sa présence dans l'épilogue. Le prologue nous le présente alors qu'il vient de mettre au jour sa théorie ; l'épilogue nous le montre donnant son manuscrit à la dactylo, deux heures après s'être remémoré tous les rêves qui l'ont amené à cet exact moment. Les trois intermèdes du roman semblent indiquer qu'Einstein est le centre autour duquel tous les rêves gravitent. J'en viens à la conclusion que cette notion doit être reproduite sur scène : Einstein doit être le pivot qui orientera l'action de la pièce. En « attendant l'arrivée de la dactylo », sa fonction est d'être toujours présent, de se rappeler ses rêves tout en marquant le passage du temps réel sur scène. Pas de trucs à la Houdini pour Albert !

I.ii Je reprends le concept d'unité de temps et d'espace d'Aristote. Tous les rêves auront lieu au bureau des brevets – « une pièce longue et étroite pleine d'idées pratiques » –, et tous les intermèdes sis dans le réel prendront place à l'extérieur du bureau, dans la rue. Ma sœur – une fille longue et étroite pleine d'idées pratiques – suggère l'utilisation d'une porte sur scène pour simuler le passage du rêve à la réalité. Une porte ! Pourquoi n'y avais-je pas pensé ? C'est si simple ! J'écris les mots « bureau, rue, porte » et me mets à les psalmodier. Une fois la messe terminée, libérée, je réunis dans une enveloppe brune les Kramgasse, Gerberngasse, Zytogloggeturm, Zurich et Rome, et j'y inscris : « Pour *Einstein's Dreams*, le film. À être tourné sur les lieux. »

I.iii Une phrase du texte me revient en tête : « Il tenait dans sa main vingt pages froissées, sa nouvelle théorie du temps. » Je me rappelle l'exclamation de Jimmy Tait, un des auteurs-interprètes, lorsqu'il l'avait lue : « C'est ça ! C'est ça, l'histoire ! Einstein qui tient toute la pièce dans ses mains ! » Je pensais que Jimmy parlait métaphoriquement, jusqu'à ce qu'il arrive à la répétition le lendemain avec vingt pages attachées à des câbles. On pouvait ainsi les manipuler pour qu'elles s'envolent des mains d'Einstein ! L'idée de Jimmy permet de représenter la transition des rêves de la page à ceux de la scène, directement des mains de celui qui les a créés. Einstein tel « Homère, le poète symboliste », pour reprendre ce que m'avait un jour dit Daniel Canty.

Jour 10

Einstein's Dreams devient une tragédie grecque. Je porte la toge et les sandales, change mon prénom pour Euripide et me lance dans l'écriture d'une pièce mettant en vedette le Chœur du Bureau des brevets et une divinité moderne, Einstein. Sur scène, il sera simplement un symbole, une figure omniprésente, un témoin silencieux comme le spectateur devant l'histoire de ses rêves racontés par le chœur.

Jour 11

Plouf ! Ma noble poétique selon Einstein coule comme une pierre ! Heidi compare Albert à Ulysse plutôt qu'à Homère. Elle le voit comme un mortel qui voyage à travers ses propres rêves.

Je tente de m'objecter : « Mais le livre indique qu'il attend. Tout ce qu'il fait du début à la fin c'est attendre.

– Il ne peut pas seulement attendre.

– C'est ironique, hein ? Einstein, le créateur qui tient dans ses mains la théorie du temps, doit s'asseoir et attendre l'arrivée de la dactylo pendant toute la durée de la pièce.

– Où se trouve le dramatique là-dedans ?

– Le dramatique est dans ses rêves.

– Bon, alors mettons-le dans ses rêves.

– Mais c'est un symbole.

– C'est un personnage.

– Parfait. Ça veut dire que les rêves ne seront pas à propos du temps.

– Qu'est-ce que tu veux dire ?

– Les rêves seront à propos de lui. »

Pause.

« Non, on ne peut pas avoir Einstein sur scène en train d'attendre sans rien faire.

– Pourquoi pas ?

– Parce que c'est ennuyant !

– Je sais pas. Beckett s'en est bien sorti durant au moins quarante-cinq minutes dans *En attendant Godot*.

– C'est parce que Vladimir et Estragon étaient des personnages engageants.

– Ouais… » Moi et ma grand gueule ! Maintenant je ne peux assurément plus la convaincre des dangers d'incarner et de personnifier un icône. Elle croit que nous retirons à l'auditoire l'occasion de s'attacher au personnage d'Einstein. Moi, j'ai la pétrifiante appréhension que l'auditoire sera suprêmement déçu lorsque le personnage ouvrira la bouche.

« Et s'il ne faisait que baragouiner ?

– Quoi ?

– Ou s'il était un clown ? »

Sur ce, ma toge tombe.

Jour 12

Média : étant technophobe, j'ai jusqu'ici évité la partie interdisciplinaire du spectacle.

Après avoir feuilleté le Marshall McLuhan pour les nuls, j'imagine dans ma petite tête que le média servira simplement de contrepoint à la représentation. Toutefois, après avoir rencontré Shawn Chappelle, je me rends compte que, dans sa petite tête, le média est la scénographie.

Nous établissons rapidement les paramètres d'exploitation du média en extrayant du livre quelques images qui nous ont interpellés. Sur les murs du bureau des brevets surgissent alors des images de rivières, de nuages, de mécanismes d'horloge, d'inventions brevetées, d'équations d'Einstein, et ces morceaux de texte comprimés qui sont comme les titres d'un film muet.

Après avoir entendu et compris les idées de Shawn, je peux enfin voir comment l'écran vidéo sera intégré dans l'ensemble : il représentera les limites des univers intérieurs/extérieurs d'Einstein. Je n'ai plus devant moi cet objet désarticulé et inanimé autour duquel je tournais. L'écran devient un paysage de symboles flottants qui ressemble à un tableau de Magritte. Il ajoute cet élément organique si présent dans le roman, mais que j'étais incapable de traduire dans l'adaptation.

Je m'écris un petit aide-mémoire pour m'aider dans l'avenir : « Dans la conception d'une d'œuvre collective, il est parfois profitable de rencontrer les autres auteurs. »

Épilogue

Le dramaturge Terry Johnson a un jour déclaré que « une pièce de théâtre n'est jamais terminée ». Robert Lepage, lui, a dit que celle-ci « (…) n'est écrite qu'après la représentation ». Dans le cas d'*Einstein's Dreams*, ces deux visions se sont avérées vraies. L'adaptation théâtrale n'a pas encore été terminée ou jouée.

Je travaille présentement à la cinquième version de la pièce, quelques jours avant ma rencontre avec les comédiens.

Au moment où quiconque lira ce texte, *Einstein's Dreams* aura déjà vécu ses grands moments : ses douze représentations. Ce sera chose du passé. Ne subsisteront qu'un script, une trame musicale, une conduite d'éclairage, six costumes, une série d'images déconnectées et peut-être la perspective de reprendre le spectacle un jour : la « vie » de cette production sera déjà terminée depuis trop longtemps…

(Pourquoi ai-je soudainement l'impression de rédiger une épitaphe ?)

Et ensuite ? Quand la poussière sera retombée ? Peut-être me retrouverez-vous avec mon chien, agrippée aux grilles de Time Warner Books au milieu de la nuit, réveillant le gardien en requérant d'urgence son emploi ! Ou peut-être nous verrez-vous, Mike Bernard et moi, au pied d'un pommier, la brise estivale nous relaxant, plongés dans une de ces conversations sur le sens de la vie, lesquelles tournent en rond sans jamais déboucher sur quelque chose…

La première de l'adaptation théâtrale d'*Einstein's Dreams* par Pangea Arts a eu lieu à Vancouver le 3 mai 2002 au Roundhouse Community Centre.

Amoureux dans leurs têtes
vases communicants
tour à tour remplis
de nuages et de bleu ciel.

Ambroise Flipo, *Les pseudologiques*

La poésie d'Ambroise Flipo est utilisée avec la permission de l'auteur, ©2002

Lecture du désir entre les lignes du livre

La mystérieuse correspondance entre Sabine et Griffon

Ceremony of Innocence

Daniel Canty

Ceremony of Innocence
Real World Multimedia Ltd., U.K., un cd-rom pour Windows 95 / Macintosh.

Producteur : Gerry Villon
Réalisateur : Alex Mayhew
Directeur musical : Alex Gifford
Distribution : Paul McGann, Isabella Rossellini et Ben Kingsley

Le pop art excentrique de Donald Evans (1945-1977) était entièrement composé de feuilles de timbres provenant de pays inexistants. Peu avant sa mort prématurée, survenue lors de l'incendie qui a ravagé son atelier de Philadelphie, Evans a conçu un projet qui consistait à utiliser ces timbres-poste fictifs dans une correspondance imaginaire.

Qui aurait pu prévoir les formes inusitées qu'allaient prendre les lettres de ce miniaturiste ? Dans sa trilogie *Sabine et Griffon*, Nick Bantock (auteur du descriptif dithyrambique en forme de carte postale se trouvant sur le quatrième de couverture du livre *The World of Donald Evans*[1]) a opté pour ce type de correspondance minimaliste qu'est la carte postale.

L'illustration sur une carte postale a souvent plus d'impact que le message écrit au verso : « Soleil, vagues, beauté. Il ne manque que toi… » Nul doute que l'histoire de *Sabine et Griffon* réside plus dans les collages qui ornent les pages que dans les récits elliptiques au verso. Les personnages éponymes de la trilogie sont deux artistes isolés qui ne se sont jamais rencontrés, mais qui partagent une forme de télépathie leur permettant de voir le travail de l'autre. En rétrospective, l'histoire – comme celle de tout collage – dépeint simplement, au fil des pages, les rencontres fortuites de leur art et de leur vie.

> L'histoire dépeint les rencontres fortuites de leur art et de leur vie.

Il serait tentant de supposer que les « véritables » interlocuteurs de cette trilogie sont Bantock et Evans et leurs approches artistiques respectives, l'un réagissant à sa manière au processus entamé par l'autre. Or, analyser plutôt la façon dont le livre *Sabine et Griffon* incite le lecteur à devenir *voyeur* d'un amour naissant constitue, à mon avis, une approche bien plus séduisante.

Le succès du livre – et dans ce qui suit réside peut-être le catalyseur de notre désir – repose sur la sensualité de ces rencontres : une sensualité qui dépend plus de la disposition des objets trouvés sur les cartes postales que de l'écriture, plus de l'activité imaginative de l'auteur et de ses alter ego que de la matérialité même du livre. Mais cette sensualité réside *aussi* dans les limites (et les conjugaisons) perçues de l'écriture, du collage, du papier et du travail de l'artiste, ici soumises au regard passionné du lecteur. Autrement dit, l'art de *Sabine et Griffon*, comme l'émotion qui s'en dégage, se manifeste toujours *entre* les divers éléments qui le composent plutôt qu'à travers l'identité propre de ces éléments.

1 EISENHART, Willy. *The World of Donald Evans*, New York, Abbeville Press Publishers, 1980.

[realworld.on.net/rwmm/ceremony/demo/index.html]

Le succès commercial du livre *Sabine et Griffon* ne saurait expliquer à lui seul la décision de Real World Multimedia (dirigé par Peter Gabriel) d'en faire une adaptation interactive. Depuis l'avènement de ce média composite, les artistes de Real World ont sans cesse porté un regard – et prêté une oreille – attentif quant à son aspect *multisensoriel* (à défaut de pouvoir utiliser un terme non composite et plus précis). Ils ont aussi compris que le multimédia, en dépit de la morale récurrente qui le perçoit comme le signe annonciateur (utopique ou dystopique) d'une virtualité étouffante, fonctionne davantage quand il cesse de vouloir faire mieux que la vie réelle, ou – plus important encore – mieux que lui-même. (*Myst*, exemple typique du jeu élémentaire et simple sur le plan technologique, utilise la perspective plutôt que la magie des images en trois dimensions. De ce fait, il est infiniment plus élégant que son extravagante suite, *Riven.*) D'ailleurs, s'il s'inspire d'un livre, le multimédia doit aussi s'efforcer – préparez-vous au blasphème – de le *surpasser* ou au moins de s'en *démarquer*.

> En poursuivant la logique intuitive des images de Bantock jusqu'à sa prétendue origine, nous expérimentons l'interactivité à travers un procédé qui s'apparente à la libre association.

C'est ce que *Ceremony of Innocence* réussit à faire. La trilogie originale de *Sabine et Griffon* s'intègre aux nombreuses dimensions du jeu, et c'est ensuite parmi elles que l'histoire se déploie. La lecture du récit se réalise dans un univers hétéroclite fait d'images, de sons et de jeux. Dans *Ceremony of Innocence*, l'art de Nick Bantock s'anime dans les deux sens du mot puisqu'il bouge et émet des sons – grâce en grande partie aux locataires du Jardin zoologique de Londres. Il parvient aussi à émouvoir en offrant au *voyeur* maintenant *interacteur* une méthode de lecture analogue à celle qui préside à la création des collages de Bantock. En poursuivant la logique intuitive des images de Bantock jusqu'à sa prétendue origine, nous devons comprendre l'interactivité à travers un procédé qui s'apparente à la libre association.

Au fond, chaque carte postale est un collage intrigant qui obéit à sa propre logique symbolique, et, afin d'avancer dans la lecture du récit, nous devons « résoudre » son énigme. Pour ce faire, il faut, par l'exploration intuitive, examiner sa surface, identifier ses casse-tête et élucider son sens. Dès qu'elles sont résolues, toutes les cartes postales « pivotent sur elles-mêmes », et, de nouveau, nous sommes invités à nous joindre à Griffon et à Sabine, qui nous lisent les mots qu'ils se sont écrits. Notre *voyeurisme* s'inspire de leur relation surnaturelle, et témoigne encore une fois du pouvoir que possèdent leur art et leur désir de déformer l'espace et le temps.

Cette interprétation multimédia du travail de Bantock fournit un nouveau contexte à nos propres interprétations, déplacées dans un monde où elles doivent se traduire en action. Tourner les pages (ou les cartes postales) devient une exaltante activité créative, et nous devons conjuguer notre lecture à l'interactivité du cd-rom. Bien sûr, dans ce média « programmé », les designers multimédias supervisent nos associations (ou au moins, nous les suggèrent). Malgré cela, il reste amplement d'espace à l'intérieur des limites de ce collage zoologique, si bien que nous pouvons croire vivre quelque subversion enjouée, et que nous suivons la logique inhérente de chaque collage jusqu'à son origine.

> *Sabine & Griffon* s'avère assez évocateur pour rendre tout le mordant émotif du cinéma.

À certains endroits, *Ceremony of Innocence* est assez évocateur (et manipulateur) pour rendre un peu le mordant émotif du cinéma, dont l'avantage a toujours été la capacité de nous emporter dans les sillages de la lumière et du son. Il ne s'agit pas uniquement ici de la prérogative des nombreuses vidéos d'art du cd-rom (la transfiguration des lettres qui ponctuaient la trilogie), mais également de celle des associations ingénieuses (visuelles, narratives, émotionnelles) qui font des cartes postales un kaléidoscope d'identités multiples.

Ceremony of Innocence résiste suffisamment à nos explorations pour attiser notre désir d'avancer à tâtons d'une carte postale à l'autre jusqu'à ce que nous atteignions la fin de l'histoire. De cette façon, nous nous rapprochons sensiblement de *Sabine et Griffon*. Finalement, cette histoire n'est-elle pas celle du désir qu'on éprouve à lire entre les lignes de n'importe quel livre ?

Purgatoire électronique :
Entretien avec Nick Bantock à propos de *Ceremony of Innocence*

Angus Leech

[www.nickbantock.com]

« Nous vivons sur la foi des mots, que nous pouvons définir et maîtriser. Mais cela ne nous contente pas. » Tiré du livre *The Museum at Purgatory* de Nick Bantock, ce passage correspond sans doute très bien au mantra de l'écrivain de Vancouver. Depuis la parution de *Sabine et Griffon* en 1991, Bantock maniait le verbe pour le transformer en un univers de symboles et d'images, de collages et de bricolages. Après tout, comme il l'écrit dans le même passage, « Ce n'est pas par les mots que se manifestent nos rêves. Notre imagination se fonde sur des figures et des images qui offrent une multitude de possibilités. »

Tant de possibilités en fait qu'en 1997, la première trilogie *Sabine et Griffon* (il en existe maintenant une deuxième) devient *Ceremony of Innocence*, une adaptation interactive produite par la compagnie multimédia de Peter Gabriel, Real World Media.

[realworld.on.net/index/flash.html]

La compagnie nous présente une version numérique où les cartes postales et les lettres illustrées de l'original, hautes en couleur, prennent l'apparence de casse-tête artistiques et interactifs, dont les narrateurs des intermèdes cinématographiques sont Paul McGann, Isabella Rossellini et Ben Kingsley.

Real World Media a mis trois ans pour achever *Ceremony of Innocence*, y a investi une petite fortune et y fait travailler plus d'une centaine de personnes. L'année de sa parution, le cd-rom a remporté plusieurs des plus prestigieux prix décernés aux médias électroniques. Or, très peu de copies du cd-rom se sont vendues, et la majorité des admirateurs de *Sabine et Griffon* ignorent encore l'existence de la version interactive. Elle a, pour ainsi dire, pris place sur le piédestal de son propre purgatoire électronique. Angus Leech s'est entretenu avec l'auteur Nick Bantock au sujet de ce chef-d'œuvre de la fiction numérique.

h⁰ : Pour débuter, Nick, pourriez-vous nous parler un peu des origines de *Ceremony of Innocence* ? :

Bantock : De nombreuses compagnies multimédias désiraient adapter *Sabine et Griffon*, mais leurs propositions ne m'impressionnaient tout simplement pas, jusqu'au jour où les gens de Real World sont venus cogner à ma porte. Ils m'ont présenté le travail du jeune Alex Mayhew qu'ils convoitaient comme réalisateur. J'ai adoré son travail. L'ensemble de sa démarche correspondait parfaitement à ma vision, de sorte que nous avons fait connaissance, nous avons discuté et, plus tard, je suis allé rencontrer l'équipe au Royaume-Uni. Petit à petit, Alex et moi en sommes venus à assumer ensemble la direction artistique, et Gerry Villon, le producteur, a rendu le tout possible. Nous avions des rencontres tous les trois ou quatre mois à Londres, à Seattle ou ici à Vancouver.

[pages.zoom.co.uk/alex.mayhew/remwebsite/html/aboutalex.html]

Quant à l'histoire même, de quelle façon compareriez-vous les livres de *Sabine et Griffon* et le cd-rom qui s'en inspire ? L'adaptation interactive est-elle fidèle à l'intrigue originale ?

Je conçois la trilogie et le cd-rom comme deux entités qui puisent leur trame exactement à la même source. Il est par contre essentiel de se détacher de l'original pour recréer une œuvre. Après avoir choisi de réaliser un produit adapté au nouveau média, nous

utilisions les livres comme modèles de base. Nous nous y référions toujours pour les thèmes principaux. De plus, les cartes et les lettres sont restées les mêmes, sauf que, bien entendu, nous les avons parfois retouchées pour leur donner une troisième dimension.

Comment les toiles et les illustrations sont-elles devenues des casse-tête artistiques et interactifs ?
Voilà un problème que nous avons dû traiter pièce à pièce. Au préalable, nous avions décidé de rester fidèles à la structure et au rythme des livres. Pour y arriver le plus simplement possible, nous devions faire apparaître de manière interactive les cartes postales une à la fois. Nous laissions alors au lecteur le soin de résoudre lui-même le casse-tête au devant de la carte pour « mériter » l'accès au texte écrit à l'arrière. En procédant ainsi, nous conservions le rythme de l'histoire originale. Cela dit, lorsque vous passez d'un média à un autre, il est évident que certains changements majeurs s'imposent. On doit accepter cette évidence, autrement on reste aux prises avec un concept né d'une union nébuleuse, et qui ne fonctionne pas. En plus de cela, nous avons tenté de rendre à chaque carte une émotion différente sans recourir à toutes sortes d'artifices.

Chaque fois que nous examinions une carte, nous nous posions la même question : « Comment pouvons-nous la rendre interactive ? » Cette question a soulevé une longue discussion sur ce que signifiait le terme « interactif ». Parfois, cela veut dire que vous pouvez déplacer plusieurs éléments et que vous avez beaucoup de choix. D'autres fois, « interactif » suppose seulement que vous devez trouver dans l'image l'endroit, le point sensible qui va déclencher tout le reste. D'autres fois encore, nous abordions l'interactivité en insérant de petites séquences filmiques dans la texture de la carte, de sorte qu'après les avoir trouvées, vous n'avez plus besoin de faire quoi que ce soit. Enfin, sur d'autres cartes, vous devez littéralement trouver vous-mêmes le bon chemin, à la manière du jeu *Myst*.

D'une part, il s'agissait d'un exercice très cérébral et, d'autre part, d'un remarquable exercice intuitif. Par exemple, nous avons réalisé que *Pierrot's Last Stand*, la dernière carte du premier livre, ressemblait énormément à une marionnette. Alex a donc dit : « Eh bien ! faisons fabriquer des marionnettes. » Nous sommes allés au Royal College of Art, sis à Londres, et nous avons demandé à la responsable de nous en fabriquer une. Nous avons alors utilisé l'arrière-plan original de la carte, mais en avons retiré mon image pour y insérer la nouvelle marionnette, qui pouvait bouger et grimper sur les côtés des petites tours. Il n'y avait pratiquement aucune limite à ce que nous pouvions accomplir, excepté celle de l'argent !

Comment vous y êtes-vous pris quant au côté technique du processus de production ?
Pour éviter que ce soit trop exigeant, nous n'avons jamais eu recours aux méthodes des technologies de pointe. Nous avons tenté de demeurer en retrait de celles-ci, si bien que nous avions toujours de six mois à un an de retard sur les nouvelles techniques. Nous avons agi ainsi parce que nous voulions absolument éviter les défectuosités informatiques, mais aussi parce que nous voulions utiliser une technologie bien connue des créateurs. C'est un peu comme si quelqu'un vous demandait de dessiner quelque chose, et que vous disiez : « Tiens, comme je n'ai jamais fait de pastel, je vais l'essayer pour voir ce que ça donne avec ce dessin-là. » En fait, si vous n'avez aucune expérience avec la pastel, vous vous retrouvez non seulement aux prises avec le défi de la demande, mais également avec celui des difficultés de l'apprentissage. Dans certaines circonstances, ce choix est approprié, mais vous ne pourriez pas réagir ainsi pour un projet de cette envergure. Dans ce cas-ci, vous devez plutôt dire : « Nous essaierons certaines choses, mais à l'intérieur d'un contexte que nous maîtrisons déjà. »

Quelle est votre opinion à propos des contrastes entre les livres et l'adaptation interactive, et à propos de leur influence sur l'expérience sensuelle du lecteur en relation avec l'histoire contée ?

Je crois qu'ils sont vraiment différents. D'abord, un livre qui est beau, agréable au toucher, et dans lequel vous avez l'occasion de manipuler lettres et enveloppes vous offre une expérience de lecture où s'investissent sensualité, mystère et sentiment de participation. Une sensation sous-jacente à cette expérience vous donne l'impression que vous faites face à quelque chose de plus intense, à une espèce de voyage métaphysique, intérieur ou extérieur. Je ne crois pas qu'avec l'électronique on puisse reproduire exactement ce genre d'expérience à cause de la rigidité de l'écran. Nous aurions pu inventer toutes sortes de trucs pour tenter de reproduire l'aspect sensoriel des livres, mais nous avons pensé qu'il était préférable de nous concentrer sur ce qui, dans la trilogie, ne ressortait pas tellement. C'est une des raisons pour lesquelles le cd-rom débute par la narration parasitée d'un poème de Yeats, *The Second Coming*.

Puisque le cd-rom vous donne à voir et à écouter, je pense qu'il s'apparente beaucoup à l'expérience cinématographique. Il s'agit presque d'un film que l'on visionne en une série de photographies. Je pense que le rapport qui existe entre *Sabine et Griffon* et *Ceremony* est le même que celui qu'on observe entre un livre et le film qui s'en inspire. Dans les deux cas, il n'y a plus beaucoup de place pour l'imagination. Quant au sentiment de participation, il diffère quand même un peu puisqu'il intensifie vraiment l'impression que nous avons de maîtriser le jeu. À vrai dire, on ne maîtrise rien. Tout cela n'est qu'illusion au même titre que l'est le pouvoir que nous croyons avoir sur le temps et sur le passage des choses qui nous dominent.

Vos livres sont construits à partir d'une série de collages où les textes, les images et les objets en relief coexistent pour former un tout narratif. En mêlant images et sons, *Ceremony of Innocence* conserve la même approche, mais opte pour une combinaison différente des éléments multimédias. Qu'est-ce qui vous motive à faire appel autant aux images qu'aux mots pour raconter des histoires ?

À l'instant précis où, pour la première fois, nous sommes capables de nous tenir debout, avant de pouvoir écrire ou même parler, nous percevons l'univers qui nous entoure par le biais des textures. Notre vie de tous les jours, nos rêves, notre vie nocturne, tout est fabriqué à partir de la même composante de base. Rien de concret ne sépare réellement notre conscient et notre inconscient. Ce n'est qu'à partir du moment où nous commençons à parler et à reproduire les mots écrits, qui se manifestent d'abord par le pictogramme puis de façon plus abstraite, que nous utilisons un côté de notre cerveau plus que l'autre. Nous commençons alors à créer une frontière entre notre univers graphique, nocturne – et vraisemblablement aussi notre univers intuitif – et notre univers patriarcal et logique. Ce phénomène n'est pas totalement négatif, mais je constate qu'en vieillissant nous développons une perception de l'existence qui suit de plus en plus cette inclination. Notre attitude quant à l'univers pictural semble presque dérisoire, notamment lorsque nous parlons de nos rêves que nous qualifions de non-sens surréalistes, ou encore lorsque nous utilisons les images comme de simples outils de vente.

Une énorme différence semble donc distinguer la manière par laquelle notre inconscient et notre conscient font usage des processus cognitifs. Dans l'inconscient, tout se fait en termes d'images, et, dans le conscient, l'approche est plus logique, lente et pédante. Ce que je tente de faire avec mes livres est d'unir à nouveau ces deux parties et de les confondre à un point tel qu'il nous serait impossible de les séparer l'une de l'autre. Nous serions alors fortement encouragés à utiliser simultanément la logique comme l'intuition, les images comme les mots.

Croyez-vous que le multimédia numérique était le meilleur outil à exploiter pour redonner vie à votre histoire ?

Je suis prêt à essayer toute approche qui respecte l'intégrité d'une œuvre. Un jour, quelqu'un m'a proposé d'adapter *Sabine et Griffon* pour l'opéra , mais le problème était que je n'arrivait pas à prendre ça au sérieux: l'opéra, ça me fait rire. Je me souviens encore d'avoir vu à la télévision un opéra qui présentait l'arrivée de Richard Nixon en Chine. C'était totalement absurde. Alors vous voyez, j'adapterais volontiers un livre vers une autre forme d'art à la condition que celle-ci traite l'original avec dignité et conserve l'intégrité de son concept. J'envisage cela comme un nouveau défi, et, que l'on décide d'avoir recours à la photographie, au cinéma, à l'électronique ou au son, ce défi va nécessairement me faire grandir.

Qu'en est-il d'une adaptation cinématographique de *Sabine et Griffon* ?

Sur ce point, il n'en tient maintenant qu'à moi. J'ai lu tellement de scénarios, la trilogie s'est promenée entre tellement de compagnies hollywoodiennes différentes que s'en est agaçant; en plus, parfois, une compagnie en achète une autre, puis les tendances et les modes changent à Hollywood. D'abord, l'industrie meurt d'envie de produire des histoires d'amour, et l'instant d'après ce sont les films policiers qui l'intéressent. En lisant *Sabine et Griffon*, les compagnies de production aiment le concept, mais n'arrivent pas à l'étiqueter. Elles ont donc tendance à réduire l'idée et à mettre de côté les cartes et les lettres. Finalement, la seule chose qui reste intacte, c'est le nom. On parle d'essayer de produire un film plus long pour la télévision. Les six livres pourraient ainsi faire partie de l'histoire adaptée. Une œuvre de trois ou quatre heures permettrait à l'histoire d'être tellement plus complète. Et si en plus je participais au processus d'écriture, j'aurais davantage mon mot à dire. Je trouve cela inquiétant de voir tant de films s'inspirer des livres dont le sens leur échappe complètement. Il serait vraiment facile, avec le type de livres que je fais, d'omettre l'essentiel du message.

Parlons de la mise en marché du cd-rom. Comment expliquez-vous l'énorme succès de Sabine et Griffon auprès du public comparativement à l'impopularité de *Ceremony of Innocence*, qui a pourtant remporté plusieurs prix multimédias ?

Lorsque nous avons amorcé la création du cd-rom, au cours d'une période de fébrilité commerciale très optimiste, nous étions convaincus que les libraires et tout le monde voudraient vendre notre produit. Or, lors de la sortie du cd-rom, trois ans plus tard, le marché ayant pour cible des gens moins portés sur les jeux violents s'était déjà effondré. Nous avions quand même senti qu'il existait à l'époque un marché plus intelligent, plus près des valeurs féminines. Et vraiment il existait bel et bien sauf que nous ne disposions d'aucun point de vente. Aucun commerce ne voulait du cd-rom dans ses étalages. Certains en ont quand même pris quelques copies, mais aucune des grandes compagnies de distribution n'était prête à prendre des risques avec notre produit. Nous avions deux ou trois contrats possibles auprès de compagnies majeures qui auraient pu concrétiser le projet, mais pour une raison ou une autre, elles se sont désistées. J'ignore s'il s'agissait de raisons financières ou politiques.

[www.devstudios.com/secure/kpentertainment/order1.asp]

C'est finalement Khyper Pass une compagnie d'Edmonton, qui s'est retrouvée avec les droits de vente. C'est une bien petite compagnie – dirigée par des gens fort sympathiques – qui ne possède pas d'emprise réelle sur le marché. Et même si elle avait eu cette emprise, la situation n'aurait pas changé. Quand les commerces refusent d'emmagasiner plusieurs copies du cd-rom et d'en promouvoir l'existence, la publicité, quelle qu'elle soit, n'a aucune importance, aucun impact. Nous avons eu droit à une critique très élogieuse (une pleine page) dans le *New York Times*. Si, au même moment, le cd-rom avait été offert en magasin, cette critique aurait permis à notre produit de partir en flèche. Les gens ont lu l'article, mais ne savaient pas comment faire pour se procurer

le jeu. Après un certain temps, les gens se sont mis à dire : « Bien sûr que je me souviens de *Ceremony of Innocence*. C'était un genre de jeu électronique assez classique, comme on les faisait *avant*. » Triste, non ?

La réalité est que nous explorions de nouvelles avenues. Je dois remercier Peter Gabriel d'avoir bien voulu investir dans une œuvre qui ne garantissait pas nécessairement de gros revenus, mais qui, sans aucun doute, était réellement d'avant-garde. Je crois qu'étrangement, elle l'est encore aujourd'hui puisque jamais personne d'autre n'a emprunté cette voie. D'abord, à cause des coûts et, ensuite, parce qu'à mon avis, l'industrie ne se décide pas à produire une œuvre de cette nature. Ainsi, *Ceremony of Innocence* reste, telle une excentricité-culte, unique en son genre. C'est dommage, car j'adorerais voir davantage d'œuvres interactives atteindre les plus hauts échelons de la scène électronique.

Angus Leech
Rédacteur adjoint, Horizon zéro.

3.

Horizontal

Horizon zéro : Horizon un : Écrire, Août 2002

Le livre littéraire en tant que forme numérique

horizon[1]

Photographie — Iain Baxter, *Reflected Landscape*

Poésie — Àlain Farah

Compter les cailloux. Il y en a trop. Ils finiront par s'amalgamer, et tu piétineras le début des chiffres. Un « tous pour un » géologique.

C'est dans le fixe que naissent les manigances. La vie s'organise par jeux de miroirs. Un complot qui cadre.

Et tes dents aussi sont de la métaphysique pure.

Viens comprendre la roche. Tu parviendras à écrire sans décompte. Jamais le soupçon n'arrivera à ton œil : lire, après tout, n'est qu'un accident.

Le siège se dresse au milieu des réponses. Mais ce que tu vois fait autre chose. La vérité encercle, fige l'image comme le mot au reflet des « on verra ».

Sous la pierre, au centre du malaise, la vie s'organise. Le caillou n'est pas bavard. Mais ne sous-estime pas pour autant ses capacités de stratège. Si la roche reste stable, c'est pour mieux réfléchir.

N'aie pas peur. À contrechamp, l'œil (bien plus que le verbe) désigne la preuve.

Regarde les arbres. *Eux aussi sont des dents.*

4.

Bios

Bio / Nick Bantock p.54
Bio / Douglas Cooper p.56
Bio / DNA / Einstein's dreams p.57
Bio / Geoff Ryman p.58

Contributeurs p.60
Crédits p.61

Nick Bantock

Né en Angleterre en 1949, Nick Bantock étudie en art dans un collège de la région du Kent et, à l'âge de 23 ans, il commence sa carrière en tant qu'illustrateur à la pige. Entre 1972 et 1988, il conçoit plus de trois cents couvertures de livres, dont quelques-unes pour certains des romans de Philip Roth et de John Updike. En 1988, il déménage à Vancouver avec sa famille et se met à investir dans ses propres projets littéraires.

Bantock le peintre, l'illustrateur et l'écrivain définit ses principales influences artistiques comme un heureux mélange de zen, de gestalt-thérapie et des poésies de William Butler Yeats. Pourtant, c'est dans l'univers du livre animé pour enfant que l'auteur fait ses premières armes en littérature. Ainsi, dans les années 90, Bantock écrit le livre *There Was an Old Lady* (Viking), basé sur le couplet d'une comptine bien connue : *There Was an Old Lady Who Swallowed a Fly*. Subséquemment, il poursuit dans le même genre avec, entre autres, des versions en relief des œuvres suivantes : *Jabberwocky* (Viking, 1991), *Solomon Grundy* (Viking, 1992), *The Walrus and The Carpenter* (Viking, 1992), *Robin Hood* (Viking, 1993), et *Kubla Khan* (Viking, 1993), un poème de Coleridge. À la même époque, on trouve dans les créations de Bantock deux livres animés éducatifs : *Wings* (Random House, 1990), qui illustre les principes scientifiques du vol, et *Runners, Sliders, Bouncers, Climbers* (Hyperion, 1992), qui explique divers mouvements d'animaux.

En 1991, Bantock publie *Sabine et Griffon : une étrange correspondance* (Chronicle Books), première partie de sa populaire trilogie. Cette histoire d'amour soi-disant « épistolaire », qui combine textes, images et objets travaillés en relief (lettres et cartes détachables), recrée la structure du livre animé pour enfant, mais s'adresse à des lecteurs adultes. À l'aide de lettres et de cartes postales sur lesquelles figurent de magnifiques collages narratifs, on nous raconte l'étrange relation à distance entre deux artistes qui correspondent. Avec *Sabine et Griffon*, Bantock lance un nouveau genre, qui a séduit des millions de consommateurs dans le monde : le livre d'art romanesque. Rapidement, l'auteur complète sa trilogie avec *Les carnets de Sabine* (Chronicle, 1992) et *Le nombre d'or* (Chronicle, 1993).

Encouragé par ce vif succès, Bantock poursuit ses recherches, dans les années 90, sur les possibilités narratives de ce genre littéraire hybride qui unit le mot à l'image. Il publie alors plusieurs titres parmi lesquels on trouve *The Egyptian Jukebox* (Viking, 1993), *La femme du Vénitien* (Chronicle, 1996), *The Forgetting Room* (Harper Collins, 1997) et *The Museum at Purgatory* (Harper Collins, 1999). Chacun de ces livres aborde distinctement l'association stratégique du texte et de l'image. Par exemple, *The Forgetting Room* raconte l'histoire d'un artiste qui renoue avec son passé alors qu'il travaille sur une toile dans le studio de son défunt grand-père. Le collage, entrecoupé de symboles, évolue au rythme des pages, et témoigne adroitement de la méthode que Bantock applique à son art pictural. Quant au roman *The Museum at Purgatory*, il trace le portrait d'un mystérieux conservateur de musée qui aide les âmes de collectionneurs décédés à se rendre sans heurt vers la vie après la mort ; celles-ci doivent mesurer la qualité de leur existence d'après les objets bizarres et inusités qui les attiraient de leur vivant.

En 1997, la compagnie multimédia de Peter Gabriel, Real World Media (Royaume-Uni), lance *Ceremony of Innocence*, une nouvelle version interactive de la trilogie *Sabine et Griffon*. Réalisé par Alex Mayhew, le cd-rom transforme fidèlement les cartes postales et les lettres créées par Bantock en énigmes ludiques qui marient le travail artistique de l'auteur à l'animation interactive, au film et au son. Cette nouvelle version comprend également des extraits tirés du texte original, pour lesquels Paul McGann, Isabella Rossellini et Ben Kingsley sont narrateurs. Une traduction allemande du cd-rom est actuellement sur le marché. Le jeu *Ceremony of Innocence* a remporté plusieurs des plus

[realworld.on.net/index/flash.html]

[realworld.on.net/rwmm/ceremony/index.html]

[pages.zoom.co.uk/alex.mayhew/remwebsite/html/aboutalex.html]

importants prix internationaux décernés aux médias électroniques, dont trois European Multimedia Awards (EMMA, 1997), une médaille d'or au New York Festivals Awards (1998), et le prix international d'excellence du Canada's Atlantic Digital Media Awards (1997).

Toujours dans les années 90, Bantock publie *Averse to Beasts* (Chronicle, 1994), un livre illustré qui présente ses poèmes, que l'on peut lire, mais aussi écouter sur cassette. Puis, en collaboration avec Karen Elizabeth Gordon et Barbara Hodgson, il écrit *Paris introuvable* (Chronicle, 1996), un récit de voyage dans un Paris fictif du XIX^{e} siècle.

L'autobiographie artistique de Nick Bantock, *Artful Dodger* (Chronicle et Raincoast Books, 2000), est un recueil d'images, d'anecdotes et d'aperçus sur le processus de création de l'auteur.

[www.nickbantock.com/Games/Sage.html]

Sage, créé par Nick Bantock et Shannon Wray, est un ouvrage interactif récemment offert sur Internet. Il s'agit d'un jeu « prophétique » que Bantock décrit comme l'expression de « ce qui serait advenu si les surréalistes des années 20 avaient mis la main sur le *I Ching* ». Les joueurs brassent deux paquets de cartes, retirent les questions de l'un, puis les réponses de l'autre. Les combinaisons obtenues forment des aphorismes poétiques et spontanés qui explorent « le sens dans le non-sens ».

Le Griffon (Chronicle, 2001) est le plus récent livre de Nick Bantock et le premier tome d'une nouvelle trilogie, dans laquelle on redécouvre la correspondance de Sabine et de Griffon. On pourra lire la suite, *Alexandrie*, en septembre 2002, et la dernière partie, *The Morning Star*, en 2003.

[www.nickbantock.com]

Nick Bantock vit aujourd'hui à Vancouver. Pour de plus amples informations ou pour accéder à des sites traitant de sa vie et de ses œuvres, n'hésitez pas à visiter son site Internet.

Douglas Cooper

Douglas Cooper naît à Toronto en 1960. Il y vit pendant de nombreuses années, y complète sa maîtrise en philosophie et entreprend ensuite des études en architecture, qu'il aura tôt fait de délaisser pour se consacrer à l'écriture.

Cooper publie son premier roman en 1992. *Amnesia* recevra un accueil favorable, tant au Canada qu'aux États-Unis. Divisé en quatre parties presque égales, le récit relate les destinées tordues de trois personnages sous le ciel d'une cité babylonienne baptisée Toronto. La trame narrative d'*Amnesia* repose en partie sur l'ensemble des textes, des lieux et des mythes que cite le narrateur ; on n'a qu'à penser à Shakespeare, Coleridge ou au mythe du labyrinthe.

En 1993, Cooper décide de sérialiser son deuxième roman dans Internet. *Delirium* paraîtra donc partiellement sur le Web, l'auteur préférant que l'œuvre entière ne soit publiée qu'en version papier. C'est en 1998 que la version définitive du roman paraîtra chez Random House. Construit selon la même logique labyrinthique et plurivoque que son premier roman, *Delirium* se veut en fait le deuxième tome d'une série de quatre volumes, intitulée *Quartet for the End of Loathing*.

Cooper travaille actuellement à son troisième roman, *The Invisible Hand*. Il ne sait toujours pas si ce roman fera partie de la série, affirmant même qu'il s'agit peut-être de son dernier roman. L'auteur compte y inclure des photographies, créant une autre œuvre hybride.

L'écrivain a travaillé de concert avec quelques architectes de renommée mondiale, tels que Peter Eisenman, lors de la Triennale de Milan de 1995. De cette collaboration est née la création tridimensionnelle d'un lieu fictif décrit dans *Delirium*.

Pendant sa deuxième année d'études architecturales, entreprises à Londres, Cooper assiste à une conférence de l'architecte Elizabeth Diller : il sera conquis par le travail pluridisciplinaire des architectes Diller et Scofidio, et entamera par la suite une longue collaboration avec eux. Parmi ces œuvres collectives, notons une narration pour une pièce de la compagnie de danse belge Charleroi en 1995. Plus récemment, le trio a créé une installation qui sera présentée dès le 15 mai 2002. Cooper a composé une conversation en « europantho », version ironique de l'espéranto, dans lequel se mélangent la plupart des langues européennes.

[www.dysmedia.com]

Cooper est également fondateur de *Dysmedia*, un site qu'il a d'abord présenté comme un portfolio, mais qui s'est transformé, au fil du temps, en une sorte de laboratoire. On y retrouve (si on accepte de chercher un peu !) un manuel d'utilisation, une série de photographies, des toiles « cacostrophiques », une nouvelle inédite et un extrait de pièce de théâtre.

Cooper a en outre vendu cinq scénarios de longs métrages à la maison de production Talisman, sise en Angleterre. Il travaille actuellement à deux scénarios. Le premier, intitulé *Les enfants de la Main*, est un documentaire sur la naissance de la scène artistique expérimentale montréalaise. Le deuxième film est une œuvre de fiction élaborée avec une cinéaste australienne et dont les thèmes seraient, aux dires de Cooper, très près de ceux que propose *Casablanca*.

L'œuvre de Cooper, écrite, peinte, photographiée, en ligne, trace le contour de villes improbables. Les lieux qu'un lecteur (ou spectateur) est appelé à traverser ne se composent jamais de couleurs pures et de lignes droites. L'art de Cooper est résolument fragmentaire, et les paysages des simulacres cachent des réalités horrifiantes.

Douglas Cooper voyage présentement à travers le monde pour le compte de plusieurs revues, dont *New York Magazine* et *Saturday Night*. Il a vécu à Toronto, à Montréal, à Londres et à Paris. Il réside actuellement à New York.

DNA/Einstein's Dreams

Fondée en 1991 par Steven Forth, *DNA Productions* de Vancouver est spécialisée en multimédia commercial et éducatif dans les domaines de la culture et des sciences sociales, ce qui comprend des sujets d'actualité comme la musique, l'ethnographie et l'histoire mondiale. En collaboration avec son département de logiciel et de conception, *DNA Media Service*s, ses activités d'édition et de création de contenu englobent la réalisation de sites Web, de cd-rom et de dvd-rom pour les marchés nord-américain et international. Les titres interactifs incluent des sujets typiquement canadiens (*Glenn Gould: The New Listener*), ainsi que de sujets d'envergure internationale (*Silk Road; Masks: Faces of the Pacific*).

[www.telefilm.gc.ca/en/prod/multi/multi99/200.htm]

[www.telefilm.gc.ca/en/prod/multi/multi99/204.htm]

Einstein's Dreams, une adaptation interactive du roman d'Alan Lightman, a été complétée par *DNA* et Daniel Canty avec l'aide financière de Téléfilm Canada. Le livre de Lightman présente les rêves d'Einstein au moment où il développe sa théorie de la relativité à Berne, en 1905. Le roman a été traduit en 26 langues et s'est vendu à plus d'un million d'exemplaires autour du monde. L'adaptation numérique de *DNA* réinterprète les trente « rêves » d'Einstein sur le temps dans un ensemble qui combine des éléments de cinéma, de photomontage, de littérature et de nouveaux médias.

[web.mit.edu/humanistic/www/faculty/lightman.html]

En janvier 1999, le site Web *www.einsteinsdreams.com* est inauguré. Le site a servi de programme (au sens théâtral) en présentant les personnages, ainsi que la trame de la diffusion Web à venir. *Einstein's Dreams* a été diffusé sur Internet entre le 14 avril et le 30 juin 1999, à des dates parallèles à celles de l'élaboration de la théorie de la relativité par Einstein en 1905. À cette occasion, les abonnés (l'abonnement était gratuit) ont reçu trente courriels les invitant à suivre l'hyperlien qui menait à l'Horloge - la « scène » numérique créée pour la présentation de mondes où l'écoulement du temps diffère de ce à que nous sommes habitués. À l'intérieur de ces mondes, le temps peut être un cercle, un cours d'eau ou un rossignol… Dans chaque épisode, la forme d'interaction a été conçue pour correspondre à la forme du temps de ces autres mondes. Ces trente variations sur le temps ont été ensuite recueillies sur cd-rom pour être distribuées avec un livre d'art et de poésie, préfacé par Alan Lightman. Entièrement illustré par des images s'inspirant de l'univers du cd-rom, ce livre présente une série de poèmes en prose reflétant l'expérience des épisodes interactifs. Tel un artéfact récupéré des mondes de *The Miracle Year*, le livre d'art peut être vu comme une œuvre née de la lecture du roman d'Alan Lightman et de l'expérience de son adaptation interactive.

Malheureusement, ce projet interactif n'a jamais vu le jour sous sa forme finale de livre d'art et de cd-rom, malgré le fait que la diffusion Web ait rejoint plusieurs dizaines de milliers d'auditeurs. *DNA Media inc.* a délaissé ses activités d'édition multimédia en septembre 1999, tout juste au moment où le projet devait se réaliser. Lorsque les droits de DNA sur le domaine einsteinsdreams.com ont expiré en 2001, ils ont été rachetés par un éditeur de site pornographique.

Le projet *Einstein's Dreams* a été mis en nomination pour le prix international EMMA (Amsterdam), le prix *Moebius International* (Montréal), le MIM d'or (Paris) et l'*International Digital Media Awards* (San Francisco), où il a remporté la médaille de bronze dans la catégorie *Meilleure conception générale*. Il a aussi été cité comme le Meilleur site artistique de l'année 1999 par le magazine *Sympatico NetLife* et a été présenté à *Interactive Screen* 1999 à Banff.

La permission de publier à nouveau certaines extraits d'*Einstein's Deams: The Miracle Year* sur *Horizon zéro* a été accordée par Steven Forth.

Geoff Ryman

Geoff Ryman est né au Canada en 1951 et a grandi dans une petite ville près de Toronto. Il a vécu à Santa Monica durant son adolescence et, alors qu'il était dans la vingtaine, est déménagé au Royaume-Uni, où il réside présentement.

Ses premières œuvres, publiées à la fin des années 70 et au cours des années 80, ont été classées dans les genres du fantastique et de la science-fiction, mais étaient beaucoup plus exigeantes et iconoclastes que ces étiquettes ne le suggèrent de prime abord. Elles lui valurent une réputation enviable dans le genre.

D'intention révisionniste, ces premiers ouvrages dépendaient du genre, mais en transcendaient les tropes d'usage pour combattre le traumatisme vécu par des individus menant des vies profondément angoissantes et irrémédiablement endommagées.

The Warrior Who Carried Life (1985) se déroule dans un monde rude, préhistorique et magique. La protagoniste est une fille qui est transformée en homme et qui cherche à se venger de ceux qui l'ont agressée, elle et sa famille.

The Unconquered Country (1986) est une version revue et augmentée d'une nouvelle qui s'est méritée le World Fantasy Award et le British Science Fiction Award. Le Cambodge ravagé par la guerre dans les années 70 y est raconté par l'évocation des épreuves vécues par une jeune fille nommée Troisième Enfant.

The Child Garden (1989) tient de la science-fiction baroque et met en scène un Londres futuriste, complexe et fantastique, où le règne du Consensus façonne la société par l'utilisation de Vertus qui conditionnent le comportement. L'œuvre fut honorée par le Arthur C. Clarke Award et par le John W.Campbell Memorial Award.

Dans chacun de ces romans, la protagoniste est une jeune fille ou une femme qui souffre d'abus psychologique et/ou sexuel. Chaque roman traite, d'une certaine manière, de la quête d'une guérison et d'une voie de secours à l'irrémédiable âpreté de la vie des protagonistes.

Quatre courts romans tirés de cette première période de la carrière de Ryman ont été publiés en un recueil intitulé *Unconquered Countries* (1994). Ryman a également adapté pour la scène *The Transmigration of Timothy Archer* de Philip K. Dick, ainsi que divers récits de Alfred Bester.

Was (1992), le quatrième et, vraisemblablement, le meilleur des romans de Ryman, constitue la somme de ses ouvrages à ce jour et peut être considéré comme un commentaire sur ses premiers récits. Ce n'est pas du fantastique, mais plutôt un roman *à propos* du fantastique. *Le magicien d'Oz* est la réponse de *Was* au métro de *253*. C'est l'élément commun aux vies de plusieurs individus issus de divers lieux et époques, et qui sont tous physiquement ou psychologiquement meurtris : Dorothy Gael, une jeune fille qui rencontre brièvement L. Frank Baum et devient modèle pour Dorothy du *Magicien d'Oz* ; Judy Garland ; Jonathan, un acteur de films d'horreur se mourant du sida ; et Bill, thérapeute de Jonathan et ancien employé de la maison de santé où Dorothy Gael terminera ses vieux jours.

Aucun des romans de Ryman n'est réconfortant, même s'ils offrent des moments de transcendance et de guérison, tels que ceux vécus par Troisième Enfant à la conclusion de *Unconquered Country*. Pourtant, *Was* est encore plus sombre et plus dénué d'espoir que les premières œuvres de Ryman. Le fantastique est perçu comme une source de réconfort, mais il échoue à procurer la rédemption espérée. *Was* est, en un certain sens, un rejet du fantastique – et d'une quelconque consolation se trouvant dans les premiers ouvrages de Ryman.

Was fut d'abord suivi par *253* (1996 en ligne ; 1998 imprimé) puis par *Lust* (2001), qui a marqué le retour de Ryman au récit d'anticipation. Le protagoniste est un homme qui se découvre le don d'incarner n'importe quel être, ce qui lui donne le loisir d'assouvir ses fantaisies sexuelles avec ses créatures. Un nouveau roman, *Air*, sera publié à l'été 2002 et a pour sujet un système de communication qui peut relier les gens sans l'aide d'un appareil ; la mise en œuvre de la nouvelle technologie a toutefois des conséquences désastreuses.

[www.coi.gov.uk]

Geoff Ryman travaille présentement pour le *Central Office of Information*. En tant que responsable des nouveaux médias, il a été l'un des créateurs, entre autres, du site officiel de la monarchie britannique.

[www.royal.gov.uk/output/Page1.asp]

Contributeurs

Samuel Archibald *est doctorant en sémiologie à l'Université du Québec à Montréal, où il prépare une thèse sur la fiction dans les nouveaux médias et participe au NET, groupe de recherche sur les Nouvelles expériences de la textualité.*

Daniel Canty *est le réalisateur d'Horizon Zero.*

Nancy Costigan *poursuit présentement sa maîtrise en Études littéraires à l'Université du Québec à Montréal. Son mémoire porte sur les rapports entre textes et images dans l'œuvre cinématographique de Peter Greenaway. Elle travaille au sein du groupe de recherche des Nouvelles expériences de la textualité, dirigé par Bertrand Gervais.*

David Dalgleish *écrit et vit à Montréal. Il a rédigé des critiques littéraires pour* January Magazine, The New Reader *et* Entropie, *et a publié des critiques de cinéma en ligne à* Subjective Camera.

[www.januarymagazine.com]

[subjective.freeservers.com]

Sara Diamond *est la rédactrice en chef d'Horizon zéro et la directrice artistique de l'Institut des nouveaux médias de Banff.*

Àlain Farah *est un poète de Montréal.*

Camille Gingras *est dramaturge et comédienne de théâtre corporel. Elle habite de nouveau la Colombie-Britannique après avoir vécu à Bristol en Angleterre, où elle fut l'un des membres fondateurs du collectif* Roughouse. *Leur dernière création, dont l'action se déroule en Colombie-Britannique, s'intitule* Autobiography of Nowhere.

Dominiq Vincent *vit et écrit à Montréal. Il est membre du collectif de poésie* C'est selon, *et prépare un long poème narratif,* L'ensable.

Horizon zéro

Une production de l'Institut des nouveaux médias de Banff en collaboration avec Patrimoine Canada

D'après une idée originale de Sara Diamond et de Daniel Canty

Production

Rédacteur en chef	Sara Diamond
Directeur	Daniel Canty
Producteur délégué	Susan Kennard
Producteurs	Justine Bizzocchi
	Daniel Canty
Productrice adjointe	Cindy Schatkoski

Horizon Zero Interface principale

D'après une idée originale de Daniel Canty et de Richard Eii

Directeur	Daniel Canty
Directeur artistique	Richard Eii
Programmeur	Steven Holinaty
Compositeur	Scott Morgan

The Banff Centre

Présidente et directrice générale	Mary Hofstetter
Vice-présidente à la programmation	Joanne Morrow
Directrice, Service de l'information et de la technologie	April Kintzel
Producteur, Institut des nouveaux médias de Banff	Ryan McCormick
Directrice adjointe aux opérations, Arts visuels et médias	Colleen Lister

Avocats

Christene Hirshfeld de Boyne, Clarke, Barristers et notaires

Canadian Heritage

Ministre	Hon. Sheila Copps
Ministre Délégué	Peter Homulus
Responsable du programme	Linda Jackman
Directeur technique	Zaigham Zulqernain

Horizon Zero Bande annonce

Producteurs exécutifs	Sara Diamond
	Susan Kennard
Producteurs	Daniel Canty
	Cindy Schatkoski
	Colleen Lister

Créé par

Réalisation et écriture	Daniel Canty
Design et programmation	Emplus Creative Solutions
Compositeur	Scott Morgan

Nous tenons à remercier Ryan McCormick pour son support technique.

horizon[1]

Horizon un : Écrire : Août 2002

Une idée originale de Daniel Canty

Rédactrice en chef	Sara Diamond
Productrice déléguée	Susan Kennard
Producteurs	Justine Bizzocchi
	Daniel Canty
Productrice adjointe	Cindy Schatkoski

Créé par

Réalisateur	Daniel Canty
Directeur artistique	Richard Eii
Programmeur	Steven Holinaty
Éditeur adjoint	Angus Leech

Avec

Design de la version imprimée	Alexandre Saint-Jalm / Émétique
Compositeur	Scott Morgan

Auteurs

Samuel Archibald
Daniel Canty
Nancy Costigan
David Dalgleish
Sara Diamond
Camille Gingras
Angus Leech
Dominiq Vincent

Traducteurs

Anglais	Sébastien Adhikari
	Alejandra Sánchez
Français	Olivier Billon
	Fannie Denault
	Chantale van Dieren
	Simon Saint-Onge
	Daniel Canty

Réviseurs

Français	Émery Brunet
Anglais	Angus Leech

Correcteurs d'épreuves

Français	Dominiq Vincent
Anglais	David Dalgleish

Intégration et contrôle de la qualité

Lisa Betterton et Ryan McCormick

Le livre

D'après une idée originale de Daniel Canty et de Carlos Ceberio, inspirée de photographies de Carlos Ceberio et de Robin Spisak

Direction artistique	Carlos Ceberio
Réalisation et écriture	Daniel Canty
Design interactif	Steven Holinaty
Son et musique	Rod Caballero
Musique	Felipe et Umanol Ugarte
Voix	Geoffrey Siskind
	Paul Szpakowski
	Steven Boyd

Horizontal

Photographie	Iain Baxter, *Reflected Landscape*
Poésie	Àlain Farah
Recherche	Justine Bizzocchi

Remerciements

Nick Bantock, Douglas Cooper, Steven Forth, Bertrand Gervais, Meaghan Craven et Banff Press.